

ОБЩИЕ ХОДЫ:

ПОУЧЕНИЯ (Drop the Science)

Когда ты пытаешься припомнить что-то по конкретной теме, кинь +Мастерство. На 10+ ты вспоминаешь что-то интересное и полезное. На 7-9 - просто интересное.

ОЦЕНКА СИТУАЦИИ (Check the situation)

Когда ты пытаешься узнать что-то об окружении, кинь +Внимание.

10+ - задай 3 вопроса из списка.

7-9 - задай 1 вопрос.

Использование информации из ответа может давать +1 на проверки. Вы можете задавать не только вопросы из списка, но ведущий обязан отвечать только на эти:

- Как лучше всего попасть туда\смыться отсюда\скрыться тут? - Кто из противников уязвимей всего?

- Кто тут представляет самую большую проблему? - Что тут стоит искать? - Кто тут главный? - Где находятся враги?

ЗАВАЛИТЬ\ВЫТАЩИТЬ (Fuck it up\Make it rain)

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, у кого с тобой есть Связь (долг или обязательство), то кинь +Связь. На 10+ они или раскручены, или заглушены (на твой выбор). На 7-9 тоже, но ты опасно подставился или они могут отомстить.

МАНИПУЛЯЦИЯ (Manipulate)

Когда у тебя есть влияние на кого-то (что-то, что они желают, в чём нуждаются или что они хотят скрыть), и ты хочешь что-то от них, кинь +Харизму.

* Если это NPC, то на 10+ они дают тебе то, что ты хочешь. На 7-9 они требуют от тебя каких-то твёрдых гарантий, перед тем, как помочь тебе.

* Если это PC, то на 10+ применяется оба. На 7-9 - только одно (выбери):

- Если они соглашаются, то получают опыт.

- Если они отказываются, то должны кинуть Держись!

НАЕЗД (Make them sweat)

Когда ты хочешь добиться от кого-то действий угрозой или силой, кинь +Бой. На 10+ они покорно действуют. На 7-9 они подчиняются, но (выбери одно):

- Они будут мстить.

- Они сделают только самый минимум.

- Они расскажут кому-то об этом.

НАДЗОР (Overwatch)

Когда ты прикрываешь товарищей и возникает угроза, кинь +Внимание. На 10+ твои товарищи застанут угрозу врасплох, на 7-9 они предупреждены и получают +1 к своему первому ходу, на 6- угроза застаёт их врасплох.

ГЛОТАТЬ КОЛЁСА (Pop pills)

Когда ты принимаешь наркотики, кинь +Выносливость. На 10+ ты получаешь эффект. На 7-9 эффект слабый, так что длится вдвое меньше. Если ты выкинул две единицы, ты подсел на наркотики.

Если ты проходишь 3 сессии без наркотиков, то кинь 2d6 и выбери худшее. На 4+ ты преодолеваешь зависимость. Если ты получаешь две единицы, будучи зависим, у тебя передоз и ты получаешь 8 оглушения.

ПОТЯНИ ЗА НИТОЧКИ (Pull the Strings)

Когда ты обращаешься к своему контакту за помощью или информацией, кинь +Харизму.

На 10+ ты получаешь информацию или помощь. На 7-9 тоже, но (выбери одно):

- Это требует времени. Подожди день.

- Цель недовольна - в следующий раз ты получаешь -1 на бросок Потяни за ниточки для этого контакта.

- Контакт требует услуги взамен.

На 6- цель не хочет иметь с тобой дела как минимум 1d6+1 дней.

ДЕРЖИСЬ! (Stay Frosty)

Когда ты действуешь в опасной ситуации, преодолевая страх или рискуя, кинь:

+Внимание, если тебе надо действовать быстро и замечать всё вовремя.

+Бой, если надо полагаться на боевые навыки и волю к борьбе.

+Выносливость, если ты хочешь преодолеть всё силой воли или тела.

+Мастерство, если в ход пошли навыки или знания.

+Харизму, если нужно обаяние и стиль.

На 10+ ты преуспеваешь. На 7-9 – тоже, но ведущий предлагает тебе опасный выбор или неполный успех.

ПРОБЛЕМЫ, ОФИЦЕР?

Когда ты предъявляешь фальшивые документы (SIN или лицензию) кинь +рейтинг документа. На 10+ к тебе нет претензий. На 7-9 ты вызываешь вопросы или попадаешь на заметку.





БОЕВЫЕ ХОДЫ:

РОК-н-РОЛЛ! (Rock'n'roll!)

Когда ты атакуешь, кинь +Бой.

*В ближнем бою на 10+ ты наносишь врагу урон. На 7-9 ты наносишь урон, но враг наносит урон в ответ.

*В дальнем бою на 10+ ты наносишь урон. На 7-9 ты наносишь урон, но (выбери одно):

- Ты открываешься для какой-то угрозы.
- Ты тратишь много патронов. Пометь счётчик.
- Ты еле зацепляешь цель (-2 урон).

ПОЙМАТЬ ПУЛЮ. (Take a bullet)

Когда ты пытаешься защитить другого, кинь +Выносливость. На 10+ ты принимаешь атаку по другому в себя. На 7-9 ты принимаешь половину его урона.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ (First Aid)

Когда ты пытаешься спасти умирающего товарища, кинь +Мастерство. На 10+ ты спасаешь его. На 7-9 ты помогаешь, но (выбери одно):

- Ты не можешь вытащить его в безопасное место.
- Ты подставляешься в процессе (получи 2 урона)
- Ты должен кинуть Держись!, чтобы сохранить хладнокровие.

ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ (Suppression fire)

Когда у тебя есть автоматическое оружие и ты пытаешься подавить врагов в зоне огнём, кинь +Бой и пометь счётчик патронов дважды. На 10+ цели временно подавлены и не могут вести ответный огонь или двигаться. На 7-9 они не могут двигаться, но могут вести ответный огонь.

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС (Last chance)

Когда ты умираешь и ничего не можешь сделать, навсегда потрать минимум 1 карму и кинь +число потраченного. На 10+ ты спасаешься чудом. На 7-9 ты спасаешься, но сталкиваешься с болезненным последствием. На 6 и меньше... ну, всё.

ДЛИТЕЛЬНЫЕ ХОДЫ:

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда у тебя есть время между забегами и ты получил 10 опыта, выбери одно:

- Подними характеристику, которую ты ещё не повышал.
- Выучи новый ход из своего списка
- Выучи новый ход из чужого списка, но не более трёх в сумме. Ты не можешь учить ходы Пробуждённых, если не Пробуждённый сам.
- Получи 1 карму.
- Получи 1 эссенции.

После этого сбрось опыт.

ВЫЗНАТЬ ПОДНОГОТНУЮ (Citation Needed)

Когда ты собираешь данные о теме, личности, деле или месте, кинь +Мастерство. На 10+ ты тратишь день и получаешь что-то полезное. На 7-9 ты узнаёшь полезное, но (выбери 1):

- Информации слишком много и ты тратишь дополнительный день
- Твои поиски привлекают чьё-то внимание
- За информацией придётся куда-то добираться.

ЗАКУПКИ (Go shopping)

Когда тебе нужны легальные или нелегальные товары, кинь +Харизму. На 10+ ты находишь нужное (легальное за день, нелегальное за 2). На 7-9 ты получаешь нужное, но за 1d4 дополнительных дня.

ЗАРЫТЬСЯ В КНИГИ (Hit the Books)

Когда ты тратишь время на тренировку, обучение или эксперименты со своими способностями, ты получаешь 1 Подготовку за каждые 2 дня. Когда в ход идут плоды этих тренировок, потрать 1 Подготовку и получи +1 к броску. Ты можешь тратить только 1 Подготовку на бросок.

КОНЕЦ СЕССИИ:

ЛОЖКА МЁДА В БОЧКЕ

Когда сессия закончилась, проверь, следовал ли персонаж своему Порыву. Если да, восстанови всю карму. Если нет, восстанови 1 карму.

БАЗОВАЯ МЕХАНИКА:

У персонажа есть пять основных параметров: Бой, Стойкость, Внимание, Мастерство, Харизма.

Ситуации, когда требуются броски, обычно покрываются ходами (см. памятку по ходам) – базовыми или специфическими для буклета. Описание многих ходов начинается с "когда (происходит что-то)...". В любом случае описание вызывает ход, а не заявка вида "я применяю ход Рок-н-ролл!".

Основной бросок – 2d6+характеристика (от -1 до +2 на старте). Бросок записывается просто как +(Характеристика). Общий принцип:

10+ на броске означают полный успех.

7-9 означают, что успех частичный - персонаж получает что хотел и что-то ещё (часто из списка в духе "ты преуспел, но выбери одно из этого впридачу...").

6- – провал. Неудача и ведущий делает свой ход – вводит в игру какую-то гадость. Однако каждый провал даёт персонажу 1 опыт. Накопленный опыт учитывается в ходе Продвижение.

Стоит заметить, что персонаж может быть:

- раскручен. Тогда он автоматически получает хотя бы 7-9 на броске.

- заглушен. Тогда он автоматически не получает выше 7-9 на броске.

Два дополнительных параметра:

Карма – удача, по большому счёту. Используется для спасения жизни в крайнем случае. Всегда можно потратить 1 очко кармы, чтобы получить +1 к броску, если ты можешь описать, что в этом случае произошло.

Эссенция – мера естественности тела. На постоянной основе уменьшается, если у персонажа есть имплантаты – всякие киберглаза и руки со встроенным оружием могут быть удобны, но отдаляют персонажа от природы.

Маги (в широком смысле) имеют требования по эссенции при применении заклинаний, потому что они не любят напиговывать тело хромом.

Создание персонажа описано в его буклете и каждый персонаж имеет некоторый буклет на старте. Обратите внимание, что при взятии хода Продвижение игрок может брать ходы из чужих буклетов. Для ходов Пробуждённых и техноманта есть ограничения. Также некоторые ходы могут быть малополезны или бесполезны, если взять их без других ходов.

Стоит держать в голове, что многие счётчики в системе весьма абстрактны. Например, потому что во многих случаях бросок Рок-н-ролл! не требует траты патронов – подразумевается, что персонаж иногда перезаряжается, просто это не происходит в опасных ситуациях.

НЕМНОГО ЯЗЫКА ТЕНЕЙ:

бритва – метачеловек, поставивший себе боевые улучшения, но ещё не заработавший репутации уличного самурая.

дампшок – шок от резкого выхода из виртуальности в реальный мир. В тяжёлых случаях может убивать.

декер – паук, который использует деку (кибердеку) чтобы погружаться в Матрицу.

забег – конкретное нелегальное дело, порученное шедоураннерам.

джекнуться – подключиться, войти в Матрицу.

Джонсон – заказчик.

дрек – дерьмо, нечистоты. В переносном смысле тоже.

зарплатник, зарплатный раб – рядовой метачеловек, работающий на корпорацию.

карлик – коротышка, недомерок. Обращение к гному, способное вывести того из себя.

комм – коммлинк, аналог сотового, персонального компьютера и кучи прочего.

корп – метачеловек корпорации. В устах раннеров носит пренебрежительный оттенок.

лёд – защитные программы в Матрице.

мерк – наёмник.

мета – метачеловек, не являющийся человеком. Обычно презрительное.

мясное пространство – медленное время, эта штука за пределами Матрицы.

нормал – круглоухий, обычный человек (оскорбительное).

одуванчикоед – он же остроухий. Эльф (особенно тот, который не может дать тебе в морду за такое обращение).

паук – тот, кто лазает по матричной паутине данных. Декер или, реже, риггер для больших систем.

пешка – сотрудник Странствующего рыцаря, полицейский.

простец – не Пробуждённый, метачеловек без магических способностей. Пренебрежительное.

прошитый – улучшенный с помощью хрома.

слив – операция по нелегальной добыче данных.

раннер, шедоураннер – метачеловек, зарабатывающий на жизнь на грызне корпораций.

сараримен – корпоративный наёмник.

распилищик – потрошила, нелегальный охотник на органы и использованный хром.

сэм – уличный самурай. Парень с кучей хрома в теле и своим кодексом чести в душе.

трог – орк или тролль. Осторожнее с этим словом в их присутствии.

фиксер – посредник в нелегальных делах.

хром – имплантат, киберзамена плоти.

чаммер – чувак, дружище.

чистый забег – забег без осложнений, на котором всё пошло как запланировано. Кто-то даже знает друзей знакомых парня, у которого такое случалось.

юмбо – магия, заклинание.

як – член якудзы.

ВОЖДЕНИЕ:

Показатель Места у машины говорит о том, сколько народа она может вместить (включая водителя). 1 место может занимать также примерно 150 кг. груза. Если потесниться, то набиться в машину может в полтора раза больше народа (очень надеюсь, что у вас нет троллей), но это даст минуса на вождение.

Машины получают половинный урон от оружия (кроме тяжёлого; ополовинивание идёт после учёта брони). Попасть холодным оружием по движущейся машине обычно невозможно.

ИДУ НА ТАРАН!

Когда ты пытаешься зацепить или протаранить что-то или кого-то, кинь +Двигатель. На 10+ ты таранишь это, нанося урон в текущую прочность твоего железного коня (броня игнорируется). На 7-9 тоже, но выбери одно:

- ты едва зацепляешь его, так что урон половинный - машина получает 3 урона - все пассажиры получают 3 оглушающего урона.

ПРИСТЕГНИТЕ РЕМНИ!

Когда ты пытаешься выполнить трюк на машине, кидай + Двигатель. На 10+ ты исполняешь его с блеском.

На 7-9 выбери одно:

- это было трудно! Потрать 2 топлива. - машина получает 2 урона - все пассажиры получают 2 оглушающего урона.

ПЕДАЛЬ В ПОЛ!

Если ты пытаешься уйти от погони или нагнать другую машину (или дрон), кидай + Двигатель. На 10+ ты добиваешься цели. На 7-9 ведущий предложит тебе выбор или неполный успех.

МАШИНЫ:

Додж Скут [мест 1, двиг 1, броня 0, проч 4, сенс 0, топл 4, 3000¥] – электрический мотороллер. Дёшев и компактен. Но убийственной для репутации раннера только трёхколёсный велосипед.

Ямаха Рапира [мест 1, двиг 3, броня 0, проч 4, сенс 1, топл 4, 8500¥] – скоростной городской мотоцикл.

Харлей-Дэвидсон Скорпион [мест 2, двиг 2, броня 1, проч 7, сенс 1, топл 2, 12000¥] – прочный классический мотоцикл.

Форд Америкар [мест 4, двиг 1, проч 8, сенс 1, броня 0, топл 3, 16000¥] – распространённый легковой автомобиль.

Крайслер-Ниссан Попрыгунчик [мест 3, двиг 1, проч 6, сенс 0, броня 0, топл 3, 10000¥] – компактный электрокар-"мыльница".

Еврокар Вествинд [мест 2, двиг 3, проч 9, броня 1, сенс 1, топл 3, 11000¥] – дорогая спортивная машина.

GMC Бульдог [мест 8, двиг 2, проч 9, броня 3, сенс 1, топл 3, 35000¥] – фургончик, используемый службами доставки.

Арес Рoadmaster [мест 6, двиг 2, проч 11, броня 5, топл 2, 52000¥] – гражданский вариант бронетранспортёра. Чертовски заметен, но эта штука может выдержать обстрел.

АСТРАЛ:

Маги и шаманы умеют как наблюдать астрал, так и проецироваться. Адептам нужны специальные ходы для этого. Из астрала ты видишь эмоции и ауры живых существ, но неодушевлённые предметы кажутся серыми тенями. Ты не можешь проходить сквозь живых существ и уровень земли в астрале (потому шаманы считают, что Земля – живая), но можешь спокойно ходить сквозь стены и иные препятствия. Металюди ощущают внезапные мурашки, когда рядом с ними проходит астральная тень.

АСТРАЛЬНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Если ты проецируешься и хочешь попасть в какое-то место, которое не знакомо тебе хорошо (расстояние не играет роли), кинь +Мастерство. На 10+ ты добиваешься туда без происшествий. На 7-9 ведущий скажет тебе, что пошло не так: сбился ли ты с пути, привлёк внимание духа или случилось что-то ещё.

ПРОЯВЛЕНИЕ

Если ты хочешь, проецируясь, выйти в реальный мир, кинь +Мастерство. На 10+ твоя призрачная тень появляется в реальном мире (камеры и прочая техника не фиксируют тебя, но металюди видят). Ты не можешь совершать физических действий, но можешь применять заклинания (те немногие, что не требуют физического посредника: Огненный шар не сработает, так как имеет метку "огонь", а Барьер поставить можно). На 7-9 ты не можешь применять заклинания, но всё ещё можешь говорить.

ВОЛЯ МОЯ ПРЕВЫШЕ

Если ты пытаешься преодолеть астральный барьер, кинь +Выносливость. На 10+ ты просачиваешься сквозь него. На 7-9 тоже, но создатель барьера это почувствует.

Барьеры можно разрушать заклинаниями и атаками духов, но создатель немедленно чувствует это.

Чтобы заковать нового духа, шаман должен провести как минимум два дня в медитациях и общении с духами. Если кто-то из его духов связан с новым тематически, он может сделать ход Знание, чтобы сократить это время вдвое.

Чтобы изучить новое заклинание, магу надо как минимум три дня и доступ к мистическим инструментам. На опыты, черчение странных знаков и прочую активность маг тратит не меньше 1000¥ * на эссенцию заклинания. Талисманчики могут продавать заготовки, формулы и прочие магические припасы, которые могут значительно сокращать время или расходы.

БОЙ:

СТРЕЛЬБА ПО-МАКЕДОНСКИ

Если ты стреляешь из оружия в каждой руке, ты должен стрелять в одну цель (кроме хода Слоу-мо Оружейного адепта). В этом случае кидай урон от каждого оружия и выбирай лучший. Бронебойность берётся тоже лучшая. Все проблемы, вроде траты зарядов, относятся к каждому оружию.

ОЧЕРЕДИ

Если у оружия есть метка очередь, ты можешь объявить, что даёшь очередь. В этом случае пометь счётчик патронов (даже если уже помечал его на 7-9). При стрельбе очередью добавь соответствующий показатель к урону. Урон не может превысить максимум для этого оружия +2.

ШУМ И СВЕТ

В **темноте** персонаж без ночного или термографического зрения получает -2 вперёд. После **вспышки** (световая граната, прожектор в лицо) персонаж получает -1 вперёд. При **тумане** (дымке, смоге, дожде) персонаж без термографического зрения получает -1 вперёд. При **грохоте** (перестрелка в замкнутом помещении, шум взлетающего самолёта или работающего цеха) персонаж получает -1 вперёд.

РАНЫ:

У немодифицированного метачеловека 8 ячеек под урон. Некоторые ходы (включая ходы метатипа) и хром дают добавочные слоты, но больше 10 метачеловек иметь не может. Урон может быть оглушающим и летальным. Получив максимум урона, если среди него есть оглушающий, персонаж падает без сознания (то же может случиться при получении урона с меткой **шоковый** и провалах проверок). Если только летальный – падает и начинает истекать кровью (то же может случиться при получении урона с меткой **кровавый**, либо в этом случае могут быть причинены иные раны, накладывая штрафы). Истекающий кровью персонаж нуждается в срочной помощи (медицинским снаряжением или ходом Первая помощь). Если он выживет после этого, он получит хроническую травму (понизив одну из основных характеристик на 1).

Оглушающий урон проходит сам, если у персонажа есть несколько минут, чтобы отдышаться (пришедший в себя потерявший сознание заглушён на следующий ход). Летальный урон требует медицинского вмешательства или лечебной магии. Он заживает сам собой по 1 ране в 2 дня, если у персонажа есть доступ к медикаментам. Хронические травмы не проходят сами – нужны киберпротезы, услуги хирургов или психологическая помощь в дорогих клиниках.

Избежать отключки или смерти можно ходом самурая Подавитель боли. Или применением боевых наркотиков:

А ТЕПЕРЬ МОЯ ОЧЕРЕДЬ!

Если ты получаешь урон выше максимума, находясь эффектом стимулятора, кинь +Выносливость. На 10+ ты действуешь как прежде, а урон не играет роли. На 7-9 – тоже, но выбери два:

- Ты заглушён. - Ты ненадолго отрубается. - Тебя крепко приложило. Броски Первой помощи на тебя получают -1 (накапливается). На провале ты валишься, как обычный метачеловек.

Следующие проверки этого хода в любом случае совершаются с накапливающимся -1 до отдыха.

ЛЕКАРСТВА И НАРКОТИКИ:

Медицинский пластырь [запас 1, лечение 2, 500¥]

Пластырь-стимулятор [запас 1, +2 на следующий ход, 1 оглушающего урона потом, 175¥]

Пластырь-детоксикатор [запас 1, останавливает отравление, 200¥]

Обезболивающий пластырь [запас 1, +1 к Первой помощи, 300¥]

См. ход Глотай Колёса. Цена наркотиков дана за дозу:

Блаженство [стимулятор, 2 часа, 30 ¥] – даёт покой и отказ от неприятных мыслей. -1 на резкие действия под эффектом.

Крам [+1 к Держись!, 3 часа, 50¥] – начинает действовать через 10 минут после приёма. Переполняет энергией, обостряет внимание на грани паранойи и часто заставляет действовать не думая. После окончания действия реципиент получает 6 оглушающего урона от навалившейся усталости.

Глубинная трава [даёт астральное зрение, 1 час, 400¥] – изготавливается из магических водорослей на Карибах. Не-Пробуждённый под таким эффектом часто притягателен для духов.

Джаз [+2 к Держись!, 30 минут, 75¥] – боевой наркотик, пополняющей энергией. Действует мгновенно после вдыхания. После окончания эффекта реципиент страдает от депрессии и дезориентации 30 минут.

Камикадзе [стимулятор, +1 к Рок-н-Ролл!, 1 час, 150¥] – боевой наркотик. Даёт чувство неуязвимости и презрение к боли. После окончания эффекта на реципиента обрушивается усталость (6 оглушающего урона).

Долгая вахта [4 дня без сна без последствий, 50¥] – после окончания реципиент сваливается на 8db часов в глубокий сон. Если его пробудить до срока, он страдает от галлюцинаций.

Нитро [стимулятор, +2 к Рок-н-Ролл!, 30 минут, 100¥] – даёт нетерпеливость, скачущее внимание и говорливость (в том числе и с собой). После окончания эффекта даёт 9 оглушающего урона.

Новачока [+1 к Манипуляции и Оценке Ситуации, 2 часа, 30¥] – сопровождается общительностью.

Психе [+1 к Поучениям, 3 часа, 200¥] – сопровождается повышенным вниманием к деталям и заиканием на отдельных вопросах.

Годовой контракт ДокВэгона 5000¥

Годовой золотой контракт ДокВэгона 25000¥

Первый включает вооружённую команду, прибывающую не на корп. территорию. Второй добавляет автовызов и вертолёт.

ДРОНЫ:

Метки дронов:

микро – дрон не может использовать оружие.

малый – в оружейный подвес может устанавливаться пистолет, пистолет-пулемёт или тазер.

средний – в оружейный подвес может устанавливаться также дробовик, снайперская или штурмовая винтовка.

большой – в оружейный подвес может ставиться тяжёлое оружие.

надёжный – дрон создан для боя. Как и машины, он получает только половинный урон от оружия, кроме тяжёлого (урон учитывается после сокращения от брони).

подвес N – у дрона есть N оружейных подвесов. В этом случае указывается обычно, какой оружейной системой подвес занят в базовой модификации.

Дрон может быть запущен в автономном режиме, но в этом состоянии он действует примитивно. Обычно дрон ограничен одним ходом в этом режиме.

* Сторожевой. Дрон может делать Рок-н-ролл! Кидай +Тактику.

* Разведывательный. Дрон может сделать Оценку ситуации. Кидай +Сенсоры.

* Транспортный. Дрон может делать ход Держись! Кидай +Мощность.

РАЗГОН!

Когда ты пытаешься зацепить или протаранить что-то или кого-то, кинь +Мощность. На 10+ ты таранишь это, нанося урон в мощность дрона * размер (0 у микро, 1 у малого и так далее). На 7-9 тоже, но выбери одно:

- ты едва зацепляешь его, так что урон половинный - дрон получает 3 урона (броня игнорируется) - ты застреваешь, буксуешь или иначе временно выходишь из строя.

ПРИМЕРЫ ДРОНОВ:

Летающий глаз Горизонт [мощн 1, сенс 2, броня 0, проч 1, такт 1, топл 2, микро, 22500₽] – сферический летающий дрон размером с кулак. В Летающий глаз может быть установлена светодымовая или дымовая граната, но её применение уничтожает его.

Муха-шпион Мицухама [мощн 1, сенс 2, броня 0, проч 1, такт 1, топл 2, микро, 20000₽] – внешне похожа на крупное насекомое (скорее шмеля, чем муху). Не может нести оружия, как Глаз, но труднее обнаружима.

Краулер Атцекнология [мощн 1, проч 5, сенс 1, подвес 1 (тазер: близко, 1d8 нелетальное, шоковое) броня 0, такт 1, топл 3, малый, 40000₽] – маленькая многоногая машина, способная взбираться по лестницам и подобному.

Локхид Оптик-Икс [мощн 2, сенс 2, броня 0, проч 2, такт 0, топл 2, малый, 125000₽] – небольшой летающий дрон с вертикальным взлётом и посадкой. Со сложенными крыльями – не больше ноутбука, в развёрнутом – с крупную птицу.

ГМ-Ниссан Доберман [мощн 1, проч 7, броня 1, сенс 0, подвес 1 (тазер: близко, 1d8 нелетальное, шоковое), такт 1, топл 3, надёжный, средний, 50000₽] – гусеничный охранный дрон человеческих размеров.

МЦТ рото-дрон [мощн 2, проч 5, броня 0, сенс 1, 2 подвеса (Colt L36 [близко\средне, урон 1d6, незаметный, ББ 1, заряд 3]), такт 1, топл 2, средний, 50000₽] – летающий охранный дрон, микровертолёт с оружейной подвеской.

Оружейная платформа [мощн 0, проч 4, сенс 1, броня 2, такт 1, топл 2, средний, надёжный, 1 подвес (Colt M22A2 [близко\средне\далеко, очередь +3, урон 1d10, ББ 2, заряд 3]) 35000₽] – собственно, это не дрон, а просто укреплённая оружейная подставка с приспособлениями для автоматизированной стрельбы.

Стальная рысь [мощн 1, проч 9, броня 5, сенс 1, такт 2, 1 подвес (Colt M22A2 [близко\средне\далеко, очередь +3, урон 1d10, ББ 2, заряд 3]), топл 2, надёжный, большой, 250000₽] – бронированный наземный дрон, беспилотный мини-танк.

Киберспейс Дизайн Далматинец [мощн 1, проч 8, броня 3, сенс 0, такт 2, 1 подвес (Colt M22A2 [близко\средне\далеко, очередь +3, урон 1d10, ББ 2, заряд 3]), топл 3, 100000₽] – летающий патрульный дрон размером с газомоскитку, способный зависать на месте. Активно используется охранными фирмами.

Улучшения дронов:

Турель: подвес считается принадлежащим категории на класс ниже, но дрон получает +1 к Тактике.

Добавочная броня: +1 к броне, но дрон получает постоянное -1 на броски Мощности.

Ленточное питание: +1 к счётчику патронов, но оружие становится непригодным для использования металюдьми.

Автософт: дрон получает возможность использовать какое-то комплексное действие (вести снайперский огонь, распознавать лица в автономном режиме и пр.), но любое изменение конфигурации требует улучшать его снова.

Защищённый канал: дрон получает +2 к броне против матричных атак, но -1 к Тактике.

скрытое (conceal): легко скрыть и не видно по умолчанию
незаметное (subtle): не замечается с первого взгляда.
явное (obvious): невозможно спрятать, легко замечается наблюдателем

касание – на длину руки. рядом – можно преодолеть расстояние, пока человек встаёт со стула близко – пока видны белки глаз, средне – пока видны черты лица, далеко – пока видно лицо.

бронебойность N (AP N, ББ N): игнорирует N брони.

газоотвод (vented): у оружия есть компенсатор отдачи, дающий +1 к ходу Огонь на подавление

громкое (loud): шумное и очевидное при использовании; на него нельзя установить глушитель

двуручное (2-hand): требует двух рук для применения

кровавое (messy): наносит такие раны, которые заставляют неподготовленного зрителя сблевать. Полученный урон от оружия с таким свойством может означать оторванные конечности, порванные животы и тому подобное.

метательное (thrown): можно кидать на короткую дистанцию. При этом на 7-9 нельзя выбирать трату зарядов.

мощное (forceful): сбивает с ног.

нелетальное (stun): это оружие наносит только оглушающий урон.

область (area): действует на несколько целей.

перезарядка (reload): перезарядка этого оружия отнимает время.

подставка (stabilized): из этого оружия нельзя стрелять с рук.

тихое (suppressed): оружие бесшумно или почти бесшумно

шоковое (shock): цель может отключиться при получении урона.

химия (chem): оружие может доставлять химические составы в цель

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ:

Всё холодное оружие имеет метку "тихое".

Руки\ноги [касание, 1d3 урон, нелетальное]. Особое: наносимый урон не может быть меньше Боя персонажа.

Руки\ноги (боевые искусства) [касание, 1d6 урон, нелетальное] Особое: как руки\ноги.

Посох [рядом, двуручное, явное, нелетальное, 1d6+2 урон, 100¥]

Телескопическая дубинка [рядом, скрытое, нелетальное, 1d6+1 урон, 300¥]

Боевой топор [рядом, явное, кровавое, 1d8+2 урон, ББ 2, 3000 ¥]

Боевой нож [касание, метательное, скрытое, 2d4л+1 урон, ББ 2, 300¥] Особое: на 12+ игнорирует броню (не у машин).

Блочный лук [близко\средне\далеко, 2 руки, урон 1d6+1, заряд 1, тихое, 500¥]

Арбалет [близко\средне\далеко, 2 руки, урон 1d6+1, ББ 2, тихое, перезарядка, 400¥]

Катана [рядом, кровавое, 2d6л урон, ББ 2, 1000¥]

Кастет [касание, 1d4 урон, мощное, 100¥]

Полицейская дубинка [касание, 1d4+1 урон, нелетальное, шоковое, 750¥]

Томагавк [касание, кровавое, метательное, 1d6+1 урон, ББ 2, 250¥]

Мономолекулярный бич [рядом\близко, кровавое, 1d10 урон, ББ 6, 10000¥] Особое: на броске дубля наконечник застревает. На броске "глаз змеи" поражает хозяина.

ДЕРРИНДЖЕРЫ:

Карманные пистолетики. Ваш инструмент на переговорах.

Streetline Special [близко, урон 2d6л, ББ 1, заряд 1, скрытое, 250¥] – пистолетик из композитных материалов, не определяется металлодетекторами.

Fichetti Needler [близко, урон 2d4+2 л, заряд 2, скрытое, 400¥] – пистолет, способный менять окраску по матричной команде.

Walther Palm Pistol [близко, урон 1d6+1, очередь +2, заряд 1, ББ 1, скрытое, 325¥] – классический дерринджер. Может стрелять из двух стволов разом, но патрона только два.

ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ:

Не крупнокалиберные монстры. Их не так легко скрыть, как дерринджеры, но они стреляют не пару раз с двух шагов.

Colt L36 [близко\средне, урон 1d6, незаметный, ББ 1, заряд 3, 500¥] – он же Кольт Америка. Надёжный пистолет без излишеств.

Beretta 101T [близко\средне, очередь +3, урон 1d6, ББ 1, незаметный, заряд 2, 450¥] – стандартное оружие охранников

Ares LightFire 70 [близко, урон 1d6, незаметный, тихое, заряд 3, 1250¥] – встроенный глушитель и смартлинк.

ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ:

Большие пушки, которые громко гремят и больно бьют в запястье. Зато видны и обычно имеют проблемы с ёмкостью магазина под тяжёлый патрон.

Ares Predator [близко\средне, урон 1d8+1, ББ 2, заряд 2, 725¥] – самый узнаваемый пистолет в мире. Включает встроенный смартлинк.

Colt Manhunter [близко\средне, урон 1d8, очередь +3, ББ 2, заряд 1, 425¥] – устаревающий, но всё ещё надёжный вариант тяжёлого пистолета.

Ruger Super Warhawk [близко\средне, урон 1d10, ББ 3, заряд 2, громкий, 560¥] – мощный револьвер, популярный на улицах за способность не оставлять гильзы.

Browning Max Power [близко\средне, урон 2d8л, ББ 2, заряд 1, 640¥] – основной конкурент Ares Predator за звание самого популярного тяжёлого пистолета. Снабжается лазерным прицелом по умолчанию.

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ:

Способ засыпать кого-то свинцом на близкой дистанции.

HK227 [близко\средне, очередь +3, урон 1d8, тихое, заряд 3, 730¥, ББ 1] – оружие многих корпоративных охранников. Встроенный глушитель.

SCK Model 100 [близко\средне, авто, урон 1d8, ББ 1, заряд 3, 875¥] – Шин Чу Кьюго модель 100, излюбленная модель азиатских служб безопасности. Включает смартлинк.

Ingram Smartgun [близко\средне, очередь +3, авто, газоотвод, урон 1d6+1, ББ 1, заряд 3, 950¥]. Особое: нет одиночного огня. – оружие со встроенным смартлинком, любимое многими уличными самураями за свою точность. И вам лучше быть точными, потому что одиночными оно не стреляет в принципе.

ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ:

Серьёзные аргументы в перестрелке – мощные, точные, с вместительными магазинами. Ещё более серьёзные аргументы вам придётся предъявить копам, которые поинтересуются, почему это вы ходите по городу с автоматами.

AK-97 [близко\средне\далеко, 2 руки, авто, урон 1d10, ББ 2, явное, заряд 3, 950¥] – оружие легендарной надёжности.

Ares Alpha [близко\средне\далеко, 2 руки, очередь +4, авто, урон 2d8л, ББ 2, явное, заряд 4, 2650¥] – новая разработка Ареса, со смартлинком, расширенным магазином и подствольным гранатомётом.

Colt M22A2 [близко\средне\далеко, 2 руки, очередь +4, урон 1d10, ББ 2, явное, заряд 3, 850¥] – любимое оружие карибских пиратов.

FN-HAR [близко\средне\далеко, 2 руки, очередь +4, урон 2d8л, ББ 3, явное, громкое, заряд 3 1500¥] – оружие корпоративных групп быстрого реагирования.

ДРОБОВИКИ:

Оружие для ближних дистанций и ситуаций, когда скрывать стволы уже не надо. Параметры даны для пули.

Remington 990 [Близко\средне, урон 1d10+1, явное, громкое, мощное, ББ 2, заряд 2, 750¥] – классическое ружьё.

Enfield AS7 [Близко\средне, 2 руки, очередь +5, урон 1d10, ББ 2, явное, мощное, громкое, заряд 3, 1100¥] – армейский автоматический дробовик с барабаном патронов.

СНАЙПЕРСКИЕ ВИНТОВКИ:

Оружие наёмных убийц для охоты на президентов и прочую крупную добычу.

Ranger Arms [далеко, 2 руки, урон 1d10+1, ББ 5, заряд 3, 28000¥] – классическое оружие с отличной оптикой, спроектированное так, чтобы легко разбираться и помещаться в обычный дипломат. К сожалению, хрупко и нуждается в перекалибровке после нескольких выстрелов.

Ares Desert Strike [далеко, 2 руки, урон 1d12, ББ 4, заряд 4, 17000¥] – стандартная снайперская винтовка.

ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ:

Когда вы берёте это оружие в руки, где-то на заднем плане врубается металл. Какие, к чёрту, переговоры?

Ingram Valiant LMG [средне\далеко, 2 руки, громкое, авто, подставка, явное, кровавое, газоотвод, урон 1d12, очередь +4, заряд 3, ББ 4, 5800¥] Особое: только очередь. – ручной пулемёт. На тот случай, если вам уж совсем наплевать на маскировку.

GE Vindicator Mini-Gun [средне\далеко, 2 руки, громкое, авто, очередь +5, подставка, явное, кровавое, урон 2d10л, заряд 3, ББ 4, 7000¥] – классическая "пушка" с вращающимся блоком стволов. Такое обычно ставят на машины, самолёты или дроны, но если вы напичканный хромом тролль или только что нажрались боевых наркотиков, можете попробовать стрелять с рук.

СПЕЦИАЛЬНОЕ:

Транквилизаторная винтовка [средне\близко, 1d8+1 нелетальное, явное, глушитель, химия, перезарядка, 700¥] – средство для охоты на редких животных. Урон дан для стандартного транквилизатора.

Тазер [близко, 1d8 нелетальное, шоковое, перезарядка, 500¥] – вполне легальная штука.

ГРАНАТЫ:

Электромагнитная [метательная, область, отключает электронику, 95¥]

Светозумовая [метательная, область, нелетальное, урон 2d4, +1 к Рок-н-Ролл!/Держись!, 125¥]

Осколочная [метательная, область, мощное, урон 2d8, ББ 1, 100¥]

Зажигательная [метательная, область, урон 2d8, поджигает, 75¥]

Дымовая [метательная, область, 40¥] Особое: задымляет область (обычно +1 к Держись!)

Оглушающая [метательная, область, урон 2d8, нелетальное, 100¥]

МАТРИЦА: **УСТРОЙСТВА И ХОСТЫ**

Практически все устройства подключены к Матрице. Умелый хакер может нарушить их функциональность. Обычные устройства 2075-го, даже будучи отключены от Матрицы, всего лишь требуют от хакера проверки, чтобы заметить их и включить, используя дыры в протоколах. Смарт-устройства конкретного метачеловека обычно завязаны на его комmlink (деку у декера). Устройства в духе турелей, дронов, дверей и тому подобное обычно подключены к хосту, на котором могут быть свои охранные программы.

Чтобы взламывать устройства на хосте, хакеру надо попасть на хост (который может быть разделён на несколько узлов), после чего он видит иконки устройств и данных. Провалы обычно приводят к активации IC хоста. Чтобы взламывать устройства конкретного метачеловека, хакеру надо взломать его комmlink. Провалы обычно повышают уровень внимания G.O.D.

КИБЕРБОЙ

Получив доступ к узлу хоста или локальной сети комmlinkа, хакер может влиять на устройства, используя программы для кибербоя. Цель заявляется при начале нападения:

Глюк. Вызвать сбой устройства на некоторое время. **Доступ.** Активировать его обычные функции

Отказ. Важные функции устройства выходят из строя. Хак с -1

Бэкдор. Ты можешь совершить ход от своих характеристик с использованием этого устройства. Хак с-2,+2 раны Матричные "раны" устройств: обычная техника (светильник, автомат с сойкофе) -2, элемент безопасности (дверь, камера слежения) - 4, автономная опасная техника (автономный дрон, турель) - 6, устройство под контролем (машина, оружие в руках) - 8.

В большинстве случаев хакеру трудно работать издалека. В отличие от работы вблизи, когда он может взламывать устройства в реальном времени, работа издалека требует временных затрат:

ВЗЛОМАЙ ПЛАНЕТУ

Если ты пытаешься взломать устройство через удалённый доступ, потратить день за рейтинг сложности и кинь +Мастерство. На 10+ ты взламываешь систему, оставляя закладку на будущее. На 7-9 тоже, но выбери одно:
- твой взлом будет отслежен. - уровень тревоги системы был поднят. - добытые данные неполны или взломанное устройство функционирует с явными сбоями.

Рейтинг сложности: двери, камеры, эскалаторы, незащищённые данные - 1; дроны, автономные турели, большие объёмы данных - 2; транспорт, личное оружие, защищённые данные - 3.

Уровень тревоги: зелёный; жёлтый (-1 на взлом), красный (-3 на взлом).

AR И VR

Хакер может работать в AR – дополненной реальности, но в этом случае он работает со скоростью "мясного пространства" (хотя может совершать ходы в обычном мире с -2). В случае ухода в VR он действует заметно быстрее, но не видит мира вокруг. Тем не менее, если хакер поспешно выкинут из VR (если кто-то выдернул его разъёмы, или он сам спасается от "льда"), он делает ход:

ДАМПШОК

Когда ты экстренно вываливаешься в мясное пространство, получи 6 урона и кидай +Выносливость. На 10+ выбери одно. На 7-9 выбери 2:

* урон летальный. * ты заглушен на ближайшую минуту *твои программы и улучшения не сокращают урон

КОММЛИНКИ

Метки: взлом ±N - сложность взлома для хакера, порты – возможность служить центром PAN (заменять собой более слабые комmlinkи), броня N – обеспечивает устройствам броню N.

Металинк – 100¥, взлом +2. **Сони Император** – 700¥, взлом +1 **Ренраку Сенсей** – 1000¥, порты, броня 1. **Эрика Элит** – 2500¥, взлом -1, броня 1. **Гермес Айкон** – 3000¥, взлом -1, порты. **Транзис Авалон** – 5000¥, взлом -2, порты, броня 1 **Фарлайт Калибан** – 8000¥, взлом -2, порты, броня 2.

КИБЕРДЕКИ

При использовании вместо комmlinkа их броня равна прочности, а минус на взлом – маскировке.

Эрика MCD [CPU 1, маск 1, проч 1, место 6, 30000 ¥] **Гермес Колесница** [CPU 1, маск 2, проч 1, место 8, 50000¥] **Новатех Навигатор** [CPU 3, маск 1, проч 1, место 8, 60000¥] **Сони CIY-720** [CPU 3, маск 2, проч 1, место 8, 90000¥]

ПРОГРАММЫ

Броня [броня 2 (только в Матрице), размер 4, 500¥] **Молот** [урон 1d6, размер 2, 250¥] **Маскировка** [+2 маск, замедление запуска охранных программ, размер 6, 750¥] **Вилка** [возможность атаковать две цели в Матрице разом, размер 2, 250¥] **Виртуальная машина** [+4 место на деке. Атаки по деке наносят добавочную единицу урона, игнорирующую броню, размер 2, 250¥] **Биоотдача** [атака на биологическую цель в VR-режиме наносит ей летальный урон, размер 4, 500¥] **Блэкаут** [атака на биологическую цель в VR наносит ей оглушающий урон, размер 2, 250¥] **Всевидящее око** [+2 к Держись! на Внимании в Матрице, размер 4, 500¥] **Захват** [поражённая цель не может отключиться из Матрицы самостоятельно, размер 2, 250¥]

Метчик [возможность отслеживать точку доступа цели в Матрицу, размер 2, 250¥] **Нянька** [предупреждение, если ваша нелегальная активность замечена, размер 2, 250¥] **Подрывник** [+2 броня против матричных бомб данных, размер 2, 250¥] **Обёртка** [меняет внешний вид ваших икон, размер 2, 250¥] **Убийца** [урон 2d6л, размер 4, 500¥]

МЕТАТИПЫ:

Каждый метатип даёт один ход из списка:

Человек: самый распространённый метатип на улицах Шестого мира.

ПРОФЕССИОНАЛ – выбери область знаний или умений. Когда ты делаешь ход Поучения относительно этой области, ты разогнан. **ПРИВИЛЕГИИ** – имея дело с людьми, получи +1 к ходам Харизмы.

Гном: все гномы имеют термографическое зрение.

ЗДОРОВ КАК БЫК – тебя не берут яды и болезни. **ВЫПЬЕМ И СНОВА НАЛЬЁМ!** – Если ты пьёшь с кем-то, можешь использовать Стойкость вместо Харизмы на Манипуляцию. Ты разогнан на ходе Глотать колёса, хотя всё ещё уязвим для двойных единиц.

Эльф: все эльфы имеют ночное зрение

НЕЗЕМНАЯ ЛОВКОСТЬ – раз за бой, получая урон, ты можешь выбрать получить -2 к следующему броску, и получить только половину урона. **КРАСА** – манипулируя кем-то с помощью обаяния или соблазнения, ты разогнан.

Орк: все орки имеют ночное зрение

ЖИВУЧИЙ МЕРЗАВЕЦ – ты получаешь +1 к броне против нелетального урона и Держись! против страха.

УЛИЧНЫЙ БОЕЦ – когда ты в первый раз атакуешь кого-то нелетальным оружием, ты разогнан.

Троль: все тролли имеют термографическое зрение **КОСТЯНЫЕ ПЛАСТИНЫ** – +1 к броне

ЭТО МЕНЯ ТОЛЬКО ЗЛИТ! – +1 к счётчику ранений **ДЖАГГЕРНАУТ** – кулаки тролля наносят летальный урон 1d6. Боевые искусства поднимают его до 1d8.

ХРОМ И ЭССЕНЦИЯ:

У персонажа есть 6 эссенции. На повышении один раз можно повысить соответствующий показатель (что означает адаптацию к имплантатам). Ход уличного самурая Производство искусства тоже помогает.

Метки хрома: ёмкость N – может включать улучшения на N эссенции. Пока стоимость улучшений не превысила ёмкость "контейнера" в расчёт идёт только ёмкость "контейнера", потом только улучшений.

Киберглаза [ёмкость 2, эссенция 1]

* термографическое зрение [термографическое зрение, эссенция 1]

* увеличение [способность видеть на большое расстояние, эссенция 1]

* ночное зрение [способность видеть в темноте, эссенция 1]

* отсечка вспышки [иммунитет к ослепляющим световым эффектам, эссенция 1]

Киберуши [ёмкость 2, эссенция 1]

* фильтр шумов [стойкость к оглушающим эффектам, улучшенный слух, эссенция 1]

* ультразвуковой слух [способность к эхолокации, эссенция 1]

* улучшенное равновесие [ты разогнан на акробатических проверках, эссенция 1]

Черепная подушка [броня +1 от оглушающего урона, эссенция 1]

Синаптическое укрепление [броня +1(только в Матрице), эссенция 1]

Тактический компьютер [Оценка ситуации кидается от Боя, а не Внимания, эссенция 1]

Модулятор голоса [смена голоса по желанию, эссенция 1]

Смартлинк [на Рок-н-Ролл! при стрелковом оружии со смартаганом +1 ББ на 10+, на 7-9 не получаем -2 урон, эссенция 1]

Нейроразъём [эссенция 1] – даёт возможность прямого подключения к устройствам. Критично важен для хакера, может быть полезен прочим.

Искусственные нервы [эссенция 2, возможность включать скилл-комплекты]. Даёт +1 на Поучения по теме загруженного скилл-комплекта, либо бросать +Мастерство для избегания опасности и Проверки ситуации по нему. **Искусственные нервы 2** стоят 3 эссенции, но позволяют загружать два комплекта скилл-наборов разом.

Активный камуфляж [незаметность при неподвижности, эссенция 2]

АвтоДок [+1 отметка ран, эссенция 2; позволяет также загружать в себя и применять один комплект наркотиков по ментальной команде]

Укреплённые кости [+1 отметка ран, рукопашные удары наносят летальный урон, эссенция 2]

Киберконечность [явная, ёмкость 2, эссенция 2]

* Лезвия в пальцах [рядом, урон 1d6, эссенция 1, переключаемые]

* Кибершпоры [рядом, урон 1d6+1, ББ 1, эссенция 2, переключаемые] – клинки из запястий

* Мономолекулярный бич в пальце [рядом\близко, эссенция 1, урон 1d10, ББ 6, переключаемый, кровавый] – на дубле застревает, на 1,1 – поражает хозяина.

* Встроенный пистолет [добавляется пистолет; он получает метки скрытый и перезарядка, эссенция 2]

* Шокроды [урон руками +2, шоковое, нелетальное, эссенция 1]

* Гиростабилизатор [+1 на Огонь на подавление, эссенция 1]

Подкожная композитная броня [броня +1, скрытая, эссенция 2]

Подкожная броня [броня +2, эссенция 3]

Скрытая ёмкость [до размеров хлебницы, эссенция 1, герметичная]

Прошитые рефлексy 1-2 [эссенция 3]. При активации дают запас 2 или 4. При получении урона ты можешь потратить 1 запас и кинуть +Внимание. На 10+ урон ополовинен. На 7-9 – ты получаешь его, но твой следующий ход разогнан.

Кровяной фильтр [ты разогнан на бросках Глотай пилюли и Держись! против химических эффектов, эссенция 1]

ФАЛЬШИВКИ:

Фальшивый SIN -2 (красный) – 2500 ¥ Пол, раса, возраст не совпадают. Согласно образцам ДНК вы можете быть бананом.

Фальшивый SIN 0 (жёлтый) – 5000 ¥ Пол совпадает, раса и возраст – более менее. Образцы ДНК хотя бы вашего вида.

Фальшивый SIN +1 (зелёный) – 10000 ¥ Пол, раса и возраст совпадают, биообразцы выдержат поверхностную проверку.

Фальшивый SIN +2 (синий) – 15000 ¥ Пол, раса и возраст совпадают, биообразцы соответствуют реально существующему лицу.

Фальшивая лицензия -2 – 200¥, +0 – 600¥, +2 – 1000¥

Лицензии нужны на: гражданское оружие, скрытое ношение оружия, вождение, магическую практику, опасные аугментации. Лицензия привязывается к конкретному SIN.

ЗАЩИТА:

Кожаная куртка [броня 1, незаметная, носимая, 250¥]

Амулет [броня +1, магический, носимый, скрытый, 400¥]

Бронежилет [броня 4, явный, носимый, 500¥]

Усиленный плащ [броня 3, явный, носимый, 600¥] – позволяет скрывать под ним снаряжение.

Боевая броня [броня 7, явная, носимая, 2500¥] – в шлем могут быть установлены добавочные сенсоры.

Бронежилет скрытого ношения [броня 3, незаметный, носимый, 1000¥]

Полимерный костюм [броня 2, скрытый, носимый, 1500¥] – включает кобуру скрытого ношения.

Штурмовой щит [броня +3, 1 рука, явный, 1200¥]

Костюм-хамелеон [броня 2, носимый, скрытый, +1 к Держись! при маскировке, 2000¥]

- = МАГИЧЕСКИЕ ТОВАРЫ = -

Фетиш [запас 1, 500¥, магический] – содержит привязанного духа и позволяет вызывать его за пределами его домена.

Фокус [5000¥, магический] – существует одновременно и в астрале (если это холодное оружие, то он может быть использован как оружие в астральном бою или против духов, не учитывая их несокращаемую броню). Позволяет вкладывать в него некоторое количество эссенции, которая может расходоваться на броски заклинаний выбранного направления, на вызов духов или на урон и ход Рок-н-Ролл! в случае оружия.

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ:

Направленный микрофон – 200¥. Радиус действия 100 м.

Лазерный микрофон – 400¥. Способен считывать звуки по микроколебаниям стёкол и подобного в пределах видимости.

Перчатка-имитатор отпечатков – 3000¥

Считыватель ключ-карт – 1800¥

Автоотмычка – 1000¥

Термитный брусок – 500¥ . Прожигает материалы вплоть до стали.

Подборщик для магнитных замков – 2500¥

Абордажный пистолет – 700¥. Включает 200 метров верёвки (400 кг нагрузки) и каталитическую палочку, позволяющую рассыпать верёвку в пыль.

Пластиковые наручники – 20¥. Подстраиваются под размер "клиента" и "срастаются" при защёлкивании. Одноразовые, штатный способ снятия – спецрастворитель.

Металлические наручники – 50¥. Старые добрые наручники с механическим замком. Многоразовые, но тут уж требуется угадывать размер "клиента". Наручники для тролля не пойдут на гнома.

Акваланг (и комплект сопутствующего снаряжения) – 2000¥.

Противогаз – 200¥.

Альпинистский набор – 200¥.

МАСШТАБ БЫТОВЫХ ЦЕН:

2 ¥ – сойбургер и саморазогревающийся стаканчик сойкафа.

5 ¥ – добраться из одного конца города в другой общественным транспортом. Пачка сигарет. Одноразовые туфли (брюки, юбка, рубашка) из переработанных соевых отходов в торговом автомате. Час парковки в цивилизованном районе.

10¥ – сойпицца тролль-сайз. Скачивание свежей базы карт городского района.

20¥ – подкуп бездомного. Билет на бейсбольный матч или в тридеотеатр. Комната в мотеле на час. Натуральный апельсин. Такси по городу.

30¥ – сутки в капсульном отеле. Парковочное место на сутки в цивилизованном районе. Вход в ночной клуб.

50¥ – стейк из настоящего мяса. Билет на живое шоу. Хорошие туфли (брюки, юбка, рубашка). Медосмотр.

100¥ – подкуп простого рабочего. Хорошая сигара. Прокат машины на сутки. Такси в Z-зону (куда вообще есть доступ). Набор инструментов.

200¥ – дешёвый деловой костюм или платье. Шина. Обед в ресторане. Номер в отеле на сутки. Услуги телохранителя на одну встречу. Подкуп патрульного полисмента.

500¥ – срочная медицинская помощь. Прокат машины на неделю. Отдельный кабинет в клубе\ресторане с защитой от прослушивания (генератор белого шума, астральный барьер). Тридеопроигрыватель.

1000¥ – качественный деловой костюм или платье. Взятка специалисту. Номер-люкс на сутки.

БЕГ ЧЕРЕЗ ТЕНИ: ЯЗЫ ПРОФЕССИИ



Любой забег проходит в три стадии. И начинается с Джонсона. Джонсон - это клиент. Есть профессиональные Джонсоны – ребята из корпораций, которым не хочется марать своё имя. Но Джонсоном может быть кто угодно, кто платит – возможно, парень из мафии, из секты, просто частное лицо, которому потребовались услуги. В любом случае он – мистер Джонсон. Ну или мисс Джонсон. В других частях мира их могут звать герр Шмидт или господин Иванов. Уловили? В нашей профессии имя спрашивать не принято.

Итак, у Джонсона есть ньюйены и ему нужна банда харизматичных отморозков (исключительно чтобы снять соседского котёнка с дерева, конечно). И он обращается... нет, не к тебе. Сначала он обращается к фиксеру – парню, который отслеживает ситуацию в тенях и может посоветовать ему нужных металюдей. И если ты не слишком напортачил на прошлых забегах и подходишь по навыкам, фиксер может вспомнить о тебе – и свести Джонсона с тобой, чтобы он уточнил детали про котёнка.

Дальше ты собираешь группу и вы идёте на встречу с Джонсоном, чтобы он принял по вам решение. Полезно помнить, что это не прелюдия к работе – это уже первая часть забега. Лицо группы, если у него в голове не ветер свистит, собирает сведения уже сейчас и все смотрят в оба. Для заданий без двойного дна у корпов обычно есть свои ребята, а ты не получаешь страховки. Однако в тенях есть свой этикет – на встречу с Джонсоном не принято приходить вооружённым до зубов (если это не оговорено), его не принято просвечивать магией и записывать разговор с ним. Не забывай: он сейчас решает, подбросить ли тебе работу.



Потом, если вы с Джонсоном сошлись в деталях, вы отправляетесь на дело. Это вторая стадия, и как раз тут я не буду учить тебя действовать в своей стихии, чаммер. Напомню только одно – большинство Джонсонов не навязывают план, а ставят задачу. Собственно, обычно они как раз не хотят узнать, как ты этого добьёшься. Ты свободен в выборе средств – но и последствия разгребать тебе. Бывалые раннеры напоминают, что стали бывалыми именно потому, что не совались лишний раз под пули.

Потом – если ты пережил вторую стадию – наступает третья. Джонсон обычно оставляет тебе канал связи или ставит сроки. Когда у тебя на руках тот самый соседский котёнок, ты снова встречаешься с ним. Расслабляться всё ещё рано. Помни, договор между вами ничем не скреплён, а у Джонсона может быть своё мнение по поводу справедливой оплаты. Это, кстати, работает в обе стороны – у тебя есть котёнок (если дело было в

услуге, а не в предмете, то ой) и ты тоже можешь попробовать поторговаться в последний момент, если чувствуешь себя обманутым. Просто помни, что ты рискуешь минимум своей репутацией.

Если – и, поверь, так бывает далеко не всегда – все три стадии прошли гладко, то бедный котёнок спасён с дерева, Джонсон растворяется в тенях, чуть добавив к твоей известности "у кого надо", а ты отправляешься зализывать нанесённые кошачьими когтями раны и решать, что делать с приятно потяжелевшим счётом. До нового звонка от фиксера. Или пока на голову тебе не свалятся неприятности, естественные при такой работе.

В большинстве случаев, если ты не слишком наглеешь на забеге, ты можешь не опасаться мести крупных игроков. В большинстве случаев. И крупных. Корпы-то знают, что ты просто расходный наёмник. Им невыгодно тратить на месть тебе больше, чем стоит найм другого раннера для конкурента. Но это не значит, что кто-то не может принять ситуацию слишком лично, а не по деловому. И помимо корпов вы наступаете на мозоли много кому. Секты. Банды. В конце концов, веришь или нет, есть ещё закон! Так что, бывает, раннерам приходится крепко менять свою жизнь. Начиная с документов, имён и места жительства. В спешке.

СПРАВЕДАЛИВОСТЬ УЛИЦ, ИЛИ КОГДА ПАХНЕТ ЖАРЕНЬМ

Сперва запомни сумму. 3000\$. Три куска на участника – это нормальная плата за забег в Чикаго. Меньше чем месяц съёма пристойного жилья за риск своей шкурой. Естественно, всё зависит от обстоятельств, но твой Джонсон, если он не новичок в этом деле, тоже прекрасно знает эту сумму. Три тысячи, если дело умеренно грязное, умеренно рискованное и умеренно срочное. Если Джонсон даёт много больше или легко соглашается на большее, стоит задуматься, где тут крючок в наживке. Или собирается ли он вообще платить – потому что слова-то стоят дёшево. С другой стороны, ты можешь выторговать больше, если дело связано с дополнительным риском, возможностью мести, крайне срочное... В общем, ты понимаешь.

Немного по работодателям и их репутации в Чикаго.

Корпорации. Сперва три названия, которые стоит помнить любому на улицах Города Ветров. Это не самые крупные ребята, но с ними ты столкнёшься почти сразу.

Лоун Стар, они же Одинокая звезда. И Найт Эррант, они же Странствующий рыцарь. С этими ребятами ты можешь столкнуться, потому что их профиль – охрана и защита. Попросту говоря, они заняты полицейскими функциями в Чикаго. Рыцарь – в основной части города, Звезда – на Стене. Это значит, что по тревоге сюда приедут их бойцы. Рыцарь – отделение Ареса, про который ниже. Что до ребят из Одинокой звезды, то они всегда ценили стиль шерифов Дикого Запада. Брутальность – их фирменный стиль. Не говори, что тебя не предупреждали.

Что до третьего названия – Док Вэгон – то с ними ты рискуешь познакомиться после столкновения с теми бойцами. Профиль Дока это медицина. Не бесплатная медицина, но если ты оплатил годовой контракт и таскаешь на руке браслет с биосканнером, то в случае чего за тобой (или твоей жертвой, если браслет у неё) примчится, завывая сиреной, скорая Док Вэгон, откуда выскочат вооружённые парамедики. "Если помощь пришла позже, чем через полчаса в любой точке мира - мы лечим вас бесплатно". И они кинутся оказывать помощь. Не мешай – они вооружены, хотя им запрещено стрелять первыми. Они не прибывают на территорию других корпораций без согласования, зато для счастливых с платиновым контрактом они могут без колебаний подогнать вертолёт.

Ладно. А теперь Большая Десятка. Корпорации, которые действуют по всему миру – даже в такой дыре, как нынешний Чикаго. Не в порядке их крутизны, а в порядке шанса столкнуться с ними тут.

Сперва герои и злодеи:

Арес Макротехнолоджи. "Мы делаем мир безопаснее".

Те самые ребята, которые владеют Рыцарем. Их профиль – оружие, военная техника, автомобили и прочий транспорт. Их стиль – Старая Америка, милитаризм, Бог и яблочный пирог, всё вот это. И репутация в нашей дыре у них двоякая. С одной стороны, они честны и меньше всего склонны тебя кинуть. С другой – именно Арес стоял за созданием Стены, не довёл дело до конца с зачисткой астрала Зоны и до сих пор одной рукой получает деньги за борьбу с духами насекомых, а другой исследует, не получится ли присобачить их к военному делу. Многие тут не любят Арес, а кто любит – не очень это афиширует.

Ацтехнология. "Путь к лучшему завтра".

Они производят почти всё бытовое – еда, тридео, одежда и так далее. Настоящая их база – Ацтлан, бывшая Мексика. И да, ацтеки в их названии не случайны. Эти ребята почти не скрывают, что пользуются кровавой магией и кучей чёрных магических трюков – просто не говори этого в присутствии их законников, если не хочешь быть засужен напрочь.

И вот работа с ними может потянуть на причину надбавки. Они склонны щедро платить, но если им покажется, что ты переходишь рамки, они с радостью спустят с цепи своих кровавых магов, обладающих милосердием и чувством такта обожравшегося боевых наркотиков бультерьера. И да, аззи порой грешат тем, что изначально закладываются на исчезновение команды после работы – не то, чтобы остальные корпорации не считали вас расходниками, но Ацтехнология работает тут в среднем более цинично. В тених, однако, запоминают случаи, когда корпорация решает сэкономить на клонах для жертвоприношений...

А вот что касается положительной репутации, насколько она может быть положительной у меги, то тут в сегодняшнем Чикаго вырывается вперёд У Син:

У Син "Мы стоим за всем, что вы делаете".

У Син – традиционные китайцы. Их области – транспорт, банковское дело и магия. У них есть свои заморочки (например, только их Джонсоны отступают от теневого этикета, позволяя себе проверять раннеров заклинаниями чтения правды), но пока что они поддерживали действительно альтруистические проекты вроде Общества восстановления чикагского астрала, и в их предложениях меньше крючков, чем обычно. Может, потому что они играют вдолгую, конечно. Но пока что китайское слово стоит в теневом сообществе больше, чем среднее корповское.

Все прочие ребята Большой Десятки в смысле репутации в Чикаго более-менее равнозначны. Если тебе нужны они, то вот:

Горизонт Груп. "Мы знаем, что вы думаете". Масс-медиа. Развлечения. Матричные проекты. Фармацевтика. Это всё они.

НеоНет. "Будущее наступает в НеоНет". Эти ребята создали беспроводную Матрицу – и контролируют немалую часть матричных сервисов. А ещё кибертехнику, включая производство киберпротезов. И да - НеоНет это очень разнородная корпорация, с Новатех, Эрика и Транзис под единой крышей. У них всегда полно внутреннего соперничества.

Мицухама Компьютер Технолоджис. "Будущее за Мицухама". Роботы, тяжёлая индустрия, матричное программирование. И Япония до мозга костей – не традиционная Япония, а японское отношение к труду. Поражение недопустимо. Следуй плану или не вздумай появляться. Всё вот это. И да – якудза.

Ренраку Компьютер Системс. "Сегодняшние решения сегодняшних проблем". Информация. Хранение данных. Это их область. И японская традиционная культура – они обожают долгосрочную работу, предсказуемость и стабильность. Их Красных Самураев – боевиков корпорации – опасаются повсюду. Не перепутайте – не уважают. Опасаются.

Зейдер-Крупп Хэви Индастрис. "На шаг впереди". Полезные ископаемые. Банки. Химикаты. Почти что угодно - потому что Зейдер-Крупп это крупнейшая корпорация мира. И с драконом во главе она очень не любит уступать.

Эво Корпорейшен. "Изменяя жизнь". Эво любят прорывные проекты. Новейшая кибертехника, космический транспорт, эксперименты по замедлению старения... Всё это они. Они гордятся открытостью для новых веяний, равно хорошо относятся ко всем метатипам и тому подобное.

Ну и на закуску не-корпорации.

Частные богатенькие буратины, мелкие клиенты вроде банд или отделений поликлубов – обычно хорошие заказчики, потому что они плохо понимают расклады в тенях. Но как работать с хорошими клиентами всякий знает сам. Поговорим об организованной преступности.



Обычно организованная преступность имеет преимущество перед раннерами – и оно, на изумление, в организованности. Это хорошо, потому что обычно якудза, мафия, триады – в общем, все игроки этой лиги – не слишком пересекается с раннерами, работая на своём уровне, под мегами, но выше честных теневых специалистов. И это плохо, потому что в Чикаго после инцидента с жуками мафия потеряла практически всех боссов, и утратила организованность настолько, что по сию пору в Городе ветров хватает спорных мест. Потому работая в тенях ты всегда можешь наступить на большую мозоль кому-нибудь из бегемотов.

Соответственно, запомни: Северный коридор считает своим дон Лео "Лев" МакКаскил, держащий Милуоки и пытающийся прибрать к рукам остатки Чикаго. К торговле оружием он относится ревниво, но вот капо МакАвой, бывший подчинённый покойного дона Чикаго О'Тула, считает эту территорию своей – и из-за этого по ночам в Северном коридоре порой свистят пули. В Южном коридоре заправляет торговлей наркотиками Дон Роланд "Грек" Стеванополус. В Западном же пытаются утвердиться якудза, не признаваемые семьями Чикаго. Если хочешь – можешь ловить рыбку в этих мутных дрязгах, если тебе не хватает адреналина в жизни.

ХАКЕР

Они все слепы – что колдовали, что железячники. Почему они тут? Ради денег, надеясь однажды уйти на покой. Ха. Они не знают, в чём сила. Сила – в информации, а это значит – в Матрице. И это мир, где живу я. Тебе нужны данные? Я знаю где их добыть. Тебе надо отключить какую-то хрень? Я могу это. Тебе надо пробраться на хост Ренраку? Просто обеспечить мне линию, детка. Я ковбой кода. Я вижу женщину в красном.

И – хочешь секрет? Не говори никому, но я делаю это не ради денег. Я делаю это потому что мне это нравится. Я серьёзно.

Хакер (он же декер) – специалист по работе с Матрицей, аналогом интернета Шестого мира. Это делает его незаменимым, когда вы имеете дело с техникой и информацией. Найти данные по цели, скачать планы зданий, отключить системы безопасности – всё это сфера деятельности хакера.

Создание хакера:

1. **ВЫБЕРИ МЕТАТИП:** человек, эльф, орк, гном или тролль. Выбери расовый ход и впиши его.

2. **ВЫБЕРИ ИМЯ И УЛИЧНОЕ ИМЯ.**

Первое – твоё настоящее имя (Флоренс М. Хант, Петер Клаузен, Чун Ву, Ким Янсон...). Второе – как тебя знают в мясном мире и в неоне Матрицы (Триггер, Black&, Fade2Black, n03Er, ЮID Десять-Ти...) Впиши их на лист.

3. **РАСПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.**

У тебя есть 4 очка и все характеристики вначале равны 0. Ты можешь сделать одну из них -1,

чтобы получить добавочное очко. Ни одна характеристика на старте не может быть выше +2.

4. **ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ.**

Fichetti Needler или Ares Lightfire 70 или Remington 990.

Полимерный костюм или усиленный плащ.

Ты начинаешь игру с 1500 ¥ наличными.

5. **ВЫБЕРИ СВОЮ КИБЕРДЕКУ**

Выбери кибердеку: Гермес Колесница или Новатех Навигатор.

6. **НАПОЛНИ КИБЕРДЕКУ**

Выбери три готовых программы из списка или создай программы по правилам создания программ. У тебя есть 8 очков, каждая функция программы стоит 1 очко.

7. **ВЫБЕРИ СВОЙ ХРОМ**

У тебя есть нейроразъём. Ты можешь не иметь больше никакого хрома или выбрать один из наборов: синаптическое улучшение, киберглаза с ночным зрением (3 эссенции) либо встроенная кибердека (1 эссенция).

8. **ОПРЕДЕЛИ ЭССЕНЦИЮ И КАРМУ**

У тебя 5-хром эссенции и 3 кармы

9. **ВЫБЕРИ ПОРЫВ**

Выбери порыв из списка или создай по образцу.

* Свобода. Выложи в сеть ранее скрытый кусок информации.

* Совершенство. Вытащи что-то важное из закрытой сети, не оставив следа.

* Презрение. Сфабрикуй следы, указывающие на кого-то другого.

10. **ВЫБЕРИ 2 КОНТАКТА**

Продавец электроники, военный хакер, член банды, бывший преподаватель, матричный гуру, программист, профессиональный игрок в покер, криминальный финансист, этичный хакер (white hat)

11. **РАСПРЕДЕЛИ ОЧКИ НА SIN И ЛИЦЕНЗИИ**

У тебя 5 очков, которые можно распределять между SIN и лицензиями. По умолчанию у тебя зелёный SIN и желтое разрешение на кибердеку, но ты можешь поменять это.

12. **УСТАНОВИ СТАРЫЕ ДОЛГИ И**

ОДОЛЖЕНИЯ. Впиши имена товарищей по команде в некоторые из примеров на листе в разделе "связи" или придумай похожие. Обсуди с ними, при каких обстоятельствах это случилось.

13. **ЗАПИШИ СТАРТОВЫЕ ХОДЫ.** Помимо

полного набора обычных ходов ты знаешь ходы Прирождённый цифровик и Ковбой кода.

УЛ. ДОКТОР

Уличное имя _____

Настоящее имя _____

ПОРЫВ

¥

СВЯЗИ

_____ помог мне заметить следы.

_____ крепко влип, пытаюсь помочь мне спасти чью-то жизнь.

Меня направляли к _____ чтобы получить "заблудившуюся" партию медикаментов.

Для _____ я устраивал медикаментозный допрос пленника.

КОНТАКТЫ

ЛИЦЕНЗИИ и SIN-ы

ОРУЖИЕ

Оружие Дальность Урон Патроны

Метки _____

Оружие Дальность Урон Патроны

Метки _____

АПТЕЧКА

○ ○ ○ ○ ○ ○

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Внимание

Бой

Выносливость

Мастерство

Харизма

ЭССЕНЦИЯ

КАРМА

БРОНЯ

РАНЫ

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

ОПЫТ

БРОНЯ

Тип

Бонус

СНАРЯЖЕНИЕ

ХОДЫ

■ **Боевой медик:** Когда ты оказываешь медицинскую помощь кому-то, кинь +Мастерство и потрать 1 запас своего набора. На 10+ цель лечит лучшее из 2d4 урона. На 7-9 - лечит 1d4 урона

■ **Не отключайся!** Когда ты пытаешься стабилизировать истекающего кровью товарища, кидай +Мастерство и потрать 2 запаса своего набора. На 10+ выбери три. На 7-9 - два:

- Пациента можно будет перемещать без носилок.
- Это потребует меньше медикаментов – потрать только 1 запас.
- Ты не подвергаешься опасности, когда помогаешь.
- Пациент не получит хронической травмы.

Если ты проваливаешься, то получаешь -1 на следующую попытку. Второй провал подряд означает смерть пациента.

□ **Работа под огнём.** Когда ты помогаешь пациенту в бою, в котором не сражаешься активно, получи +1 к броне.

□ **Не навреди.** Если ты отказываешься наносить летальный урон, то твоя Работа под огнём даёт тебе +2 к броне.

□ **Кровь у всех одинакова.** Когда ты оказываешь помощь раненому врагу, потрать 1 запас и кинь +Харизму. На 10+ пациент вне опасности и ты можешь задать ему два вопроса, на которые он должен ответить правдиво. На 7-9 у тебя только один вопрос.

□ **Нужная пилюля.** Когда пациент отравлен или болен, кинь +Внимание. На 10+ у тебя есть нужное лекарство или противоядие (потрать 1 запас). На 7-9 такой ценой ты можешь лишь замедлить эффект.

□ **Прими-ка это.** Когда ты проводишь над кем-то медицинские процедуры (вроде первой помощи) кинь +Харизму. На 10+ они разогнаны. На 7-9 они получают +1 к следующему ходу.

□ **Элоквенция.** Когда ты сыплешь медицинскими терминами, чтобы смутить, испугать, убедить или отвлечь кого-то, кидай +Мастерство вместо +Харизмы.

□ **Аптека открыта.** Когда ты обращаешься к своему контакту, чтобы добыть лекарства и медицинское оборудование (пополнив аптечку), потрать 300¥ и кинь +Харизму. На 10+ выбери два. На 7-9 выбери одно:

• Сверх медицинских запасов ты получаешь дозу наркотика. • Это занимает один день вместо двух. • Никто не задаст вопросов по поводу их происхождения. • Ты получаешь попутно интересную информацию.

□ **Скорая помощь** Ты оборудовал небольшую передвижную операционную в машине, в которой можно лечить серьезные травмы. В ней у тебя 10 единиц запаса, и ты можешь восполнять за их счёт свою аптечку. Пополнение запаса обходится в 600¥ и 4 дня.

УЛИЧНЫЙ ДОКТОР

Говорят, медицина – это призвание. Они правы, чертовски трудно не помогать людям. Я любил свою работу, пока не потерял её. Но это то, что я умею. Помнишь, что говорилось про помощь и призвание? И кругом полно людей, которые нуждаются в помощи, прямо у нас под носом. Так я стал уличным медиком, и эта профессия рано или поздно оборачивается неприятностями в наше время. Когда ты влипаешь в чужие разборки, тебе нужны деньги и, порой, мускулы. Так я связался с раннерами – и убедился, что многим командам нужен хороший скальпель.

Боевой медик – это не всегда весело. Сказать честно, "весело" – это точно не то, что попадёт в первые десять слов, которыми это описывают. Но это лучше, чем оставлять кого-то и смотреть, что до него доберётся первым – потеря крови или уборщики. Так что я всё ещё помогаю людям. Не всегда хорошим, да. На самом деле они обычно профессиональные преступники.

Эй, никто не совершенен!

Уличный доктор – гарантия команды на тот случай, если дела пойдут не так, как планировалось (что случается с завидной регулярностью). С развитой технологией Шестого мира первая помощь может сводиться к общедоступным медикаментозным пластырям и болеутоляющим, которые может применить любой, но когда в твою группу прилетает граната, первой помощью тут не обойтись.

Мед-и-и-и-и-и-и!

Создание уличного доктора:

1. **ВЫБЕРИ МЕТАТИП:** человек, эльф, орк, гном или тролль. Выбери расовый ход и впиши его.

2. **ВЫБЕРИ ИМЯ И УЛИЧНОЕ ИМЯ.**

Первое – твоё настоящее имя (Стефани Морган, Рафаэль Гонзалес Лима, Юкия Ямагиши, Болеслав Мажевски...). Второе – как тебя знают на улицах (Вирус, Гавриил, Сова, Мясник, Джек Пришиватель...) Впиши их на лист.

3. **РАСПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.**

У тебя есть 4 очка и все характеристики вначале равны 0. Ты можешь сделать одну из них -1, чтобы получить добавочное очко. Ни одна характеристика на старте не может быть выше +2.

4. **ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ.**

Аптечка: у тебя есть аптечка с запасом 6 либо аптечка с запасом 4 и две дозы наркотиков по выбору.

Защита: бронежилет или усиленный плащ + пара дымовых гранат.

Оружие: Browning Max Power или HK227 или транквилизаторная винтовка; боевой нож или полицейская дубинка.

Ты начинаешь игру с 1500 ¥ наличными.

5. **ВЫБЕРИ СВОЙ ХРОМ**

Ты стартуешь или без хрома вообще, или с одним из двух комплектов: Киберуши с ультразвуком, искусственные нервы 1 (2 эссенции) или заметная киберрука с шоктродами (2 эссенции).

6. **ОПРЕДЕЛИ ЭССЕНЦИЮ И КАРМУ**

У тебя 6-хром эссенции и 4 кармы

7. **ВЫБЕРИ СВОЙ ПОРЫВ**

Выбери из списка или создай порыв по образцу:

* Медицина. Подвергнись опасности, чтобы спасти чью-то жизнь.

* Богатство. Извлеки выгоду из чьей-то болезни, увечья или смерти.

* Химия. Реши проблему с помощью наркотиков.

8. **ВЫБЕРИ 2 КОНТАКТА**

Реанимолог, патологоанатом, водитель ДокВэгон (аналога скорой), торговец органами, работник банка крови, фармацевт, подпольный хирург.

9 **РАСПРЕДЕЛИ ОЧКИ НА SIN И ЛИЦЕНЗИИ.**

У тебя 4 очка, которые можно распределять между SIN и лицензиями. По умолчанию у тебя жёлтый SIN, красная медицинская лицензия и разрешение на оружие но ты можешь поменять это.

10 **УСТАНОВИ СТАРЫЕ ДОЛГИ И ОДОЛЖЕНИЯ.** Впиши имена товарищей по команде в некоторые из примеров на листе в разделе "связи" или выдумай похожие. Обсуди с ними, при каких обстоятельствах это случилось.

11 **ЗАПИШИ СТАРТОВЫЕ ХОДЫ.** Помимо полного набора обычных ходов ты знаешь ходы Боевой медик и Не отключайся!

ЭКС – ПОЛИЦЕЙСКИЙ

Уличное имя _____

Настоящее имя _____

ПОРЫВ

¥

СВЯЗИ

Если бы не _____, я был бы покойником.

Однажды я припомню _____ то, что он убедил меня отпустить того подозреваемого.

Я спас _____ от серьёзного обвинения.

Позволив _____ взглянуть на те улики, я вылетел с работы.

КОНТАКТЫ

ЛИЦЕНЗИИ и SIN-ы

ОРУЖИЕ

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Внимание

Бой

Выносливость

Мастерство

Харизма

ЭССЕНЦИЯ

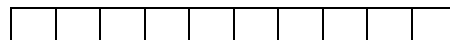
КАРМА

БРОНЯ

РАНЫ



ОПЫТ



БРОНЯ

Тип

Бонус

СНАРЯЖЕНИЕ

ХОДЫ

■ **Сыщик:** Когда ты изучаешь место преступления или допрашиваешь кого-то, кинь + Мастерство. На 10+ выбери два. На 7-9 выбери одно:

Место: когда случились события, применялась ли магия, сколько было участников, основное ли это место событий.

Личности: связаны ли они с событием, скрывают ли они что-то, что они хотят приобрести или опасаются потерять, полезную деталь о вовлечённых личностях (особые приметы, правша/левша и проч.)

□ **Метачеловек системы.** Когда ты используешь свои знакомства бывшего правоохранителя чтобы обратиться за помощью, кинь + Харизму. На 10+ твой старый знакомый может помочь отвести чьи-то глаза или заставить кого-то шевелиться. На 7-9 тоже, но выбери одно:

• цель узнает, кто помогал или мешал ей. • у твоего знакомого будут неприятности. • твоё имя достигнет не тех ушей.

□ **Захват.** Когда ты пытаешься обезвредить кого-то физически, кинь + Бой. На 10+ он обезврежен без проблем. На 7-9 ты обезвреживаешь его, но в процессе или ты, или он получают 2 урона.

□ **Допрос.** Когда ты делаешь ход Наезд, ты можешь кидать + Мастерство вместо + Боя.

□ **Под прикрытием.** Когда ты кидаешь Держись!, чтобы сойти за своего в криминальной среде, ты разогнан.

□ **Хороший полицейский, плохой полицейский.** Когда ты помогаешь вести допрос кому-то, у кого есть с тобой связи, кидай + Мастерство вместо + число связей..

□ **Оружейная.** Когда тебе нужно особое оружие или снаряжение, ты можешь "занять" его у знакомых. Когда ты будешь возвращать его, кинь + Харизму (-1 за каждый прошедший день после первого). На 10+ всё прошло гладко. На 7-9 это вызвало подозрения, так что в следующем деле ты не сможешь использовать этот ход. На 6- ты должен приятелю серьёзную услугу, прежде чем снова получишь доступ.

□ **Штурмовик.** Когда ты возглавляешь группу, атакующую вражеские позиции, кинь + Бой. На 10+ выбери до трёх врагов, которых вы застаете врасплох. На 7-9 – до двух.

□ **Федералы.** У тебя есть контакт в федеральных агентствах. Когда обращаешься к нему, кинь + Харизму. На 10+ выбери два. На 7-9 – одно.

* Ты получишь информацию о крупных операциях, в которые лучше не ввязываться.

* Ты получишь интересную и полезную информацию о текущем забеге.

* Ты можешь получить доступ к федеральным данным о ком-то.

* Ты можешь получить статус "консультанта" в каком-то расследовании.

□ **Переговорщик.** Когда ты ведёшь переговоры в опасной ситуации, ты можешь кидать + Бой вместо + Харизмы. Тебе всё ещё нужен рычаг давления на другую сторону

ЭКС-ПОЛИЦЕЙСКИЙ

Годы я пахал как проклятый – и что теперь? Сейчас я по ту сторону закона. Дерьмо, я пересажал десятки таких типов, каким стал сам. Но теперь платят лучше, чем когда я работал честно, и я могу выбирать команду лично.

Эти парни думают, что если у них есть хром, или их крабле-бумсы, они мне ровня и я закрою глаза на их художества. Ладно, может я и буду. Но я всё ещё думаю как коп, и я знаю систему. Если ты честно работал на улицах, ты никогда не становишься чужим – и старые товарищи будут рады оказать мне услугу.

И хотя мой значок теперь не слишком легален, у меня ещё есть пушка.

Экс-полицейский – бывший работник Лоун Стар, Странствующего рыцаря или целой кучи подобных структур. Его умения включают неплохие боевые навыки, но это не главное его преимущество – он знает улицы, имеет опыт работы с лучшими и худшими представителями метачеловечества и полезные связи в правоохранительных органах.

Создание экс-полицейского:

1. **ВЫБЕРИ МЕТАТИП:** человек, эльф, орк, гном или тролль. Выбери расовый ход и впиши его.

2. **ВЫБЕРИ ИМЯ И УЛИЧНОЕ ИМЯ.**

Первое – твоё настоящее имя (Ричард МакДоннел, Николь Дж. Кортес, Дафна Саббатини, Ван Чонг...). Второе – как тебя знают на улицах (Бульдог, Сигара, Грязный Гарри, Прилипала, Гипсовый Боб...) Впиши их на лист.

3. **РАСПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.**

У тебя есть 4 очка и все характеристики вначале равны 0. Ты можешь сделать одну из них -1, чтобы получить добавочное очко. Ни одна характеристика на старте не может быть выше +2.

4. **ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ.**

Защита: бронежилет или бронежилет скрытого ношения.

Служебное оружие: Ruger Super Warhawk или Colt Manhunter или Colt L36.

Дополнительное оружие: НК 227 или Remington 990 или полицейская дубинка.

Ты начинаешь игру с 1200 ¥ наличными.

5. **ВЫБЕРИ СВОЙ ХРОМ**

Или у тебя нет имплантатов вовсе или один из наборов:

Набор 1 (3 эссенции): укреплённые кости, смартлинк

Набор 2 (3 эссенции): киберглаза с отсечкой вспышек и ночным зрением, искусственные нервы 1 уровня.

6. **ОПРЕДЕЛИ ЭССЕНЦИЮ И КАРМУ**

У тебя 6-хром эссенции и 4 кармы

7. **ВЫБЕРИ ПОРЫВ.**

Выбери из списка или создай порыв по образцу. Справедливость. Добейся, чтобы какой-то мерзавец получил по заслугам. (Заслугам. Не закону!).

Уважение. Расширь свои связи. Пусть кто-то ещё на улицах будет брать тебя в расчёт.

Дедукция. Сопоставь факты и разгадай какую-то загадку к своей выгоде.

8. **ВЫБЕРИ 3 КОНТАКТА**

Осведомитель, глава банды, прокурор, журналист, адвокат, бывший напарник, клерк полицейского участка

9 **РАСПРЕДЕЛИ ОЧКИ НА SIN И ЛИЦЕНЗИИ.**

У тебя 4 очка, которые можно распределять между SIN и лицензиями. По умолчанию у тебя жёлтый SIN и жёлтая лицензия на оружие, но ты можешь это изменить.

10. **УСТАНОВИ СТАРЫЕ ДОЛГИ И ОДОЛЖЕНИЯ.** Впиши имена товарищей по команде в некоторые из примеров на листе в разделе "связи" или выдумай похожие. Обсуди с ними, при каких обстоятельствах это случилось.

11 **ВЫБЕРИ СТАРТОВЫЕ ХОДЫ.** Помимо полного набора обычных ходов ты знаешь ход Сыщик и ещё один ход экс-полицейского.

ЛИЦО

Уличное имя _____

Настоящее имя _____

ПОРЫВ

¥

СВЯЗИ

_____ всегда откликался на мои просьбы.

_____ знает, что я обманул его друга, и никогда не упоминал этого.

Я помог _____ залечить на дно после того неприятного дела с Ренраку

КОНТАКТЫ

ЛИЦЕНЗИИ и SIN-ы

ОРУЖИЕ

Оружие Дальность Урон Патроны

Метки _____

Оружие Дальность Урон Патроны

Метки _____

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Внимание

Бой

Выносливость

Мастерство

Харизма

ЭССЕНЦИЯ

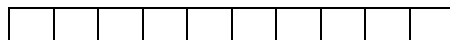
КАРМА

БРОНЯ

РАНЫ



ОПЫТ



БРОНЯ

Тип

Бонус

СНАРЯЖЕНИЕ

ХОДЫ

■ **Мгновенная догадка:** Когда ты общаешься с кем-то, кинь +Харизму. На 10+ ты можешь узнать три вещи из списка. На 7-9 - две.

♥ Что-то, что собеседник любит ♥ Что-то, что собеседник желает ♥ Что-то, чего собеседник боится ♥ Что-то, в чём собеседник нуждается ♥ Что-то, что собеседник недавно обрёл.

Если ты используешь это знание для ходов Манипуляция, Наезд или Убеждение, ты разогнан.

□ **Убеждение.** Если тебе надо быстро уболтать кого-то, кинь +Харизму. На 10+ ты быстро сооружаешь правдоподобную причину. На 7-9 ты убеждаешь цель, но (выбери одно): • позже они проверят твою историю • поверив тебе, они вляпаются в крупные неприятности • кто-то из твоих знакомых окажется втянут в это.

□ **Иди ко мне!** Когда ты пытаешься соблазнить кого-то, кинь +Харизму. На 10+ они поддаются и ты можешь получить от них услугу или доступ к их личным вещам. На 7-9 они могут предоставить некоторую помощь, но тебе потребуется время и больше любви и внимания, чтобы раскрутить их на настоящую услугу.

□ **Обеспечить легенду.** Когда ты пытаешься создать ложную личность, потрать день и кинь +Мастерство. На 10+ твоё прикрытие выдержит проверку. На 7-9 оно держится, но (выбери одно):

• У тебя есть 1d4+Мастерство дней, прежде чем прикрытие рухнет.

• Ты сталкиваешься с кем-то, кто знал тебя под другим именем.

• Тебе придётся делать-то что неприятное, чтобы поддержать свою легенду.

□ **Я знаю одного парня...** Когда тебе нужны нелегальные товары или услуги, кинь +Харизму. На 10+ ты знаешь кого-то, кто может обеспечить их тебе мгновенно и тихо. На 7-9 ты можешь их добыть, но (выбери одно):

• это потребует одного лишнего дня. • это стоит вдвое дороже ожидаемого.

• твоё имя всплывёт в процессе.

□ **Подслащая пилюлю.** Когда ты совершаешь ход Наезд, кидай +Харизму вместо +Боя.

□ **Серебряный язык.** Когда ты делаешь ход Убеждение, ты разогнан.

□ **Хамелеон.** Когда ты делаешь ход Держись!, чтобы сойти за своего в обществе, кинь +Харизму. На 10+ твоё присутствие не вызывает вопросов ни у кого. На 7-9 ты привлекаешь чье-то внимание и кому-то становится интересно, что ты тут делаешь.

□ **Такой лапочка.** Даже если ты разозлил, оскорбил или иначе оттолкнул контакт, они быстро остывают. Твои контакты избегают тебя только половину обычного срока.

ЛИЦО

Я мог бы стать актёром тридео – у меня есть стиль. И корпорации бы дрались за меня, если бы я захотел. Но обречь себя на такую карьеру? Мои таланты крайне полезны в теневых кругах – и, будем честны, я люблю адреналин.

Перевоплощаться, читать чужие лица как открытую книгу и обманывать кого-то так элегантно, что жертва так и не поймёт, где подвох – это настоящая жизнь. Это триумф, когда всё проходит гладко – куда там сцене...

Главное – помнить правила. Никогда не обманывай свою команду. Почему? Ну, давай пропустим детали – видишь этот шрам?

Лицо – переговорщик команды шедоураннеров. Его основная работа – не когда вокруг свистят пули, а когда заключается сделка. Без его проницательности, хорошо подвешенного языка и связей команда будет уязвима и для желающих очернить её врагов, и для попыток клиентов смухлевать. Ну и, конечно, пара звонков лица нужным людям может помочь при подготовке любой операции.

Создание лица:

1. ВЫБЕРИ МЕТАТИП: человек, эльф, орк, гном или тролль. Выбери расовый ход и впиши его.

2. ВЫБЕРИ ИМЯ И УЛИЧНОЕ ИМЯ.

Первое – твоё настоящее имя (Жен Лай, Стивен Ф. Гудсон, Большой Серый Камень, Омар Масур аль Диб Тахан...). Второе – как тебя знают на улицах (Джаз, Ангел, Техасская валькирия, Кролик Роджер, Озон...) Впиши их на лист.

3. РАСПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.

У тебя есть 4 очка и все характеристики вначале равны 0. Ты можешь сделать одну из них -1, чтобы получить добавочное очко. Ни одна характеристика на старте не может быть выше +2.

4. ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ.

Защита: бронежилет скрытого ношения или полимерный костюм или усиленный плащ.
Оружие: Streetline Special или Colt L36 или тазер или шоковая дубинка.

Ты начинаешь игру с 2500 ¥ наличными.

5. ВЫБЕРИ СВОЙ ХРОМ

Ты стартуешь или без хрома вовсе, или с одним из двух комплектов: модулятор голоса и искусственные нервы 1 (Эссенция 2) или скрытая ёмкость в теле и киберуши с фильтром шумов (Эссенция 2).

5. ОПРЕДЕЛИ ЭССЕНЦИЮ И КАРМУ

У тебя 6 эссенции и 4 кармы

6. ВЫБЕРИ СВОЙ ПОРЫВ.

Выбери и запиши благородный порыв из списка.

Или создай другой по образцу:

* Кооперация. Заключи сделку, выгодную обеим сторонам.

* Дипломатия. Погаси конфликт или выкрутись только языком из сложной ситуации.

* Манипуляция. Заставь кого-то другого плясать под твою дудку.

8. ВЫБЕРИ 4 КОНТАКТА

Владелец клуба, босс якудза, торговец машинами, журналист, помощник сенатора, capo мафии, торговец оружием, богатый наследник, криминальный финансист

9. РАСПРЕДЕЛИ ОЧКИ НА SIN И ЛИЦЕНЗИИ.

У тебя 6 очков, которые можно распределять между ними. По умолчанию – зелёный и красный SIN, красная лицензия на оружие и его скрытое ношение, но ты можешь поменять это.

10. УСТАНОВИ СТАРЫЕ ДОЛГИ И ОДОЛЖЕНИЯ. Впиши имена товарищей по команде в некоторые из примеров на листе в разделе "связи" или выдумай похожие. Обсуди с ними, при каких обстоятельствах это случилось.

11. ВЫБЕРИ СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. Помимо полного набора обычных ходов ты знаешь ход Мгновенная догадка и ещё один ход лица.

ПРИЗРАК

Уличное имя _____

Настоящее имя _____

ПОРЫВ

¥

СВЯЗИ

Я не люблю шума. Но я работал с _____, и он достаточно хорош.

Я отказался от заказа на _____. Это, конечно, вредит репутации, но у меня есть принципы.

Я почти вынес тот прототип, не подняв тревоги, когда _____ и его команда ввалились туда с пальбой. В итоге он не достался никому.

_____ предупредил меня про привет от одного старого дела. Если бы не он, я был бы не тут.

КОНТАКТЫ

ЛИЦЕНЗИИ и SIN-ы

ОРУЖИЕ

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Внимание

Бой

Выносливость

Мастерство

Харизма

ЭССЕНЦИЯ

КАРМА

БРОНЯ

РАНЫ

ОПЫТ

БРОНЯ

Тип

Бонус

СНАРЯЖЕНИЕ

ХОДЫ

■ **Проникновение.** Когда ты пытаешься избежать обнаружения, кинь +Внимание. На 10+ твоё присутствие остаётся незамеченным. На 7-9 ты избегаешь обнаружения, но поднимаешь уровень подозрительности и получаешь -1 к будущим проверкам проникновения. Штраф накапливается, пока ты не получишь 10+ или не покинешь окрестности охраняемой зоны

□ **Божья кара.** Когда ты пытаешься подстрелить цель со снайперской дистанции, кинь +Бой. На 10+ выбери 2. На 7-9 одно:

• Ты не раскрываешь свою позицию. • Ты поражаешь цель точно в ту точку, какую хотел. • Ты не тратишь существенное число патронов.

□ **Форточник.** Когда ты карабкаешься и делаешь Держись! ты разогнан.

□ **План Б.** Когда ты проваливаешь Проникновение, вместо пометки опыта можешь кинуть +Бой. На 10+ ты получаешь +2 к следующему ходу Рок-н-ролл! На 7-9 только +1.

□ **Знакомая архитектура.** Когда ты пытаешься найти путь в здании, кинь +Мастерство. На 10+ ты можешь определить безопасный путь к цели. На 7-9 ты знаешь путь, но столкнёшься с каким-то препятствием по пути.

□ **Молчаливая тень.** Когда ты применяешь ход Рок-н-ролл! на 10+ в условиях плохого освещения, ты можешь не наносить урон цели, а бесшумно обезвредить её.

□ **Взломщик.** Когда ты пытаешься вскрыть замок, кинь +Мастерство. На 10+ замок обезврежен. На 7-9 тоже, но выбери одно:

• Где-то включится тревога. • Ты оставляешь видимые следы взлома. • Это тратит много времени.

□ **Лицо в толпе.** Когда ты скрываешься в толпе, ты получаешь +1 к ходу Проникновение.

□ **Волшебная пуля.** В выборе Божьей кары добавляется вариант: • Ты поражаешь вторую цель рядом.

□ **Невидимка.** Когда ты успешно вошёл в охраняемую зону и вышел незамеченным, ты получаешь +1 к следующему броску на твой выбор.

ПРИЗРАК

Они зовут нас "призраками". Когда я иду по улице, то чувствую взгляды, скользящие мимоходом и сразу забывающие меня. Неприметный. Незапоминающийся. Просто частица толпы. И это хорошо.

Любой дурак может выбить дверь и ворваться с грохотом и пальбой. Не мой стиль. Мои наниматели не любят шума. Они ценят осмотрительность. Сбор данных, воровство, порой даже тихое устранение – мне нет разницы. Я здесь ради двух вещей – денег и действия.

Настоящего действия. Когда тыходишь в здание и выходишь, не замеченный никем, тогда ты настоящий призрак.

Специалист по тайным операциям – мастер незаметного проникновения. Замки, сигнализация, вооружённые патрули – всё это не остановит умелого "призрака". Разведка, незаметное изъятие вещей – всё это его область, но когда дело начинает пахнуть жареным, он может и хирургически точно устранить цель.

Создание призрака:

1. **ВЫБЕРИ МЕТАТИП:** человек, эльф, орк, гном или тролль. Выбери расовый ход и впиши его.

2. **ВЫБЕРИ ИМЯ И УЛИЧНОЕ ИМЯ.**

Первое – твоё настоящее имя (Гвидо Палермо, Сулейман Каратаев, Харуми Коно, Юн Цай...). Второе – как тебя знают на улицах (Геккон, Радикал, Мамба, Подарочек, Охотник...) Впиши их на лист.

3. **РАСПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.**

У тебя есть 4 очка и все характеристики вначале равны 0. Ты можешь сделать одну из них -1, чтобы получить добавочное очко. Ни одна характеристика на старте не может быть выше +2.

4. **ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ.**

Защита: бронежилет скрытого ношения или костюм-хамелеон.

Основное оружие: Ranger Arms или Ares Desert Strike

Бесшумное оружие: Тазер, транквилизаторная винтовка, арбалет.

Ты начинаешь игру с 1500 ¥ наличными.

5. **ВЫБЕРИ СВОЙ ХРОМ** Ты стартуешь или без хрома вовсе, или с одним из двух комплектов:

Набор 1 (4 эссенции): киберглаза с ночным зрением. Киберуши с фильтром шумов.

Набор 2 (5 эссенции): прошитые рефлексы 1 уровня, активный камуфляж.

6. **ОПРЕДЕЛИ ЭССЕНЦИЮ И КАРМУ**

У тебя 6-хром эссенции и 2 кармы

7. **ВЫБЕРИ СВОЙ ПОРЫВ.**

Выбери и запиши порыв из списка ниже. Или создай новый по образцу.

Профессионализм. Добудь что-то, исчезновение чего никогда не смогут связать с тобой.

Анонимность. Избавься от ещё одной ниточки, ведущей к тебе.

Страх. Заставь кого-то паниковать или бояться неизвестного.

8. **ВЫБЕРИ 2 КОНТАКТА**

торговец оружием, журналист, контрабандист, корпоративный специалист по охраным системам, террорист, водитель, криминальный ростовщик.

9 **РАСПРЕДЕЛИ ОЧКИ НА SIN И ЛИЦЕНЗИИ.**

У тебя 4 очка, которые можно распределять между SIN и лицензиями. По умолчанию у тебя жёлтый SIN, красная лицензия на гражданское оружие и скрытое ношение, но ты можешь это поменять.

10. **УСТАНОВИ СТАРЫЕ ДОЛГИ И ОДОЛЖЕНИЯ.** Впиши имена товарищей по команде в некоторые из примеров на листе в разделе "связи" или выдумай похожие. Обсуди с ними, при каких обстоятельствах это случилось.

11 **ВЫБЕРИ СТАРТОВЫЕ ХОДЫ.** Помимо полного набора обычных ходов ты знаешь ход Проникновение и ещё один ход призрака.

ОРУЖ. АДЕПТ

Уличное имя _____

Настоящее имя _____

ПОРЫВ

¥

СВЯЗИ

Я и _____ когда-то были по разные стороны в перестрелке.

Мне не раз приводили в пример _____ как опасного типа.

Как-то мне предлагали деньги за голову _____. Я отказался.

Я тащил _____ на себе три квартала, когда наш план пошёл наперекосяк.

КОНТАКТЫ

ЛИЦЕНЗИИ и SIN-ы

ОРУЖИЕ

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Внимание

Бой

Выносливость

Мастерство

Харизма

ЭССЕНЦИЯ

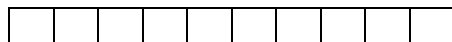
КАРМА

БРОНЯ

РАНЫ



ОПЫТ



БРОНЯ

Тип

Бонус

СНАРЯЖЕНИЕ

ХОДЫ

■ **Орлиный взгляд:** Твои глаза работают не хуже снайперской оптики. Ты можешь различать мелкие детали на дистанциях до пяти километров, смотреть прямо на солнце или мощный прожектор, чётко видеть сквозь дождь. Штрафы за неблагоприятные условия видимости снижены для тебя на 1.

□ **Слоу-мо.** Когда ты выхватываешь оружие, ты можешь потратить 1 карму. Если так, кинь +Мастерство. На 10+ ты попадаешь и выбери 3. На 7-9 ты попадаешь и выбери 2: • ты действуешь быстрее, чем кто-либо среагирует. • ты можешь стрелять с двух рук по разным целям. • ты поражаешь одну добавочную цель. • ты сам выбираешь, как распределять урон по целям.

□ **Астральное зрение.** Когда ты концентрируешься и открываешь свой внутренний глаз, кинь +Мастерство. Ты можешь видеть и в астрале, и в реальном мире. На 10+ выбери одно. На 7-9 выбери два:

• Ты получаешь -1 на все действия в реальном мире. • Тебе придётся потратить 1 карму. • Астральное зрение открывается медленно и не сразу

□ **Убедительный аргумент.** Когда ты смотришь в глаза другого метачеловека, наставив на него оружие, брось +Харизму. На 10+ выбери два. На 7-9 выбери одно: • Он выполняет не явно самоубийственный приказ из одного-двух слов прежде, чем успеет осознать это. • Пока твоё оружие наставлено на него, он не думает про соотношение сил и подмогу. • Он не будет думать о мести, даже когда ты уберёшь пушку.

□ **Плащ пустоты.** Когда ты хочешь замаскироваться от мистических средств обнаружения, сконцентрируйся, потрать 1 карму и кинь +Мастерство. На 10+ ты невидим для магических сенсоров, пока сохраняешь спокойствие и не применяешь мистических способностей. Духам и заклинаниям ты кажешься пустым местом, для материализовавшихся духов и проверок ты кажешься обычным метачеловеком. На 7-9 тоже, но выбери одно:

• ты можешь поддерживать маску не слишком долго. • заклинания и духи большей силы, чем твоя эссенция, видят сквозь эту маску. • когда маска слетит, ты будешь заглушён, пока не проведёшь полминуты в медитации.

□ **Лучшая защита.** Когда ты применяешь ход Рок-н-Ролл! получи +1 к броне в следующий раз.

□ **Видишь ту муху?** Пока ты стреляешь из знакомого оружия, на 10+ ты можешь вместо урона демонстрировать чудеса меткости – выбивать оружие из рук, гасить сигареты, сшибать антенны и так далее. На 12+ ты можешь добавлять этот эффект к обычному выстрелу.

□ **Ган-фу.** Ты можешь потратить 1 карму, вступая в бой с парой стрелковых оружий в руках. Тогда до конца боя при бросках Рок-н-Ролл!:

• На 10+ ты наносишь +1 урон.

• На 7-9: если ты едва зацепляешь цель, кто-то или что-то за ней получает 2 урона. Если ты тратишь добавочные патроны, кто-то из врагов подавлен огнём. Если ты подставляешься под атаку, ты можешь использовать врага как живой щит, и урон делится между вами (ему большая часть).

□ **Непредсказуемые движения.** Когда ты получаешь урон от прицельного выстрела, ты можешь потратить 1 карму. Тогда кинь +Внимание. На 10+ выбери два. На 7-9 выбери одно: • Ты уходишь с линии огня и не получаешь урона • Выстрел поражает кого-то ещё на линии. • Стрелок открывается для опасности.

ОРУЖЕЙНЫЙ АДЕПТ

Да, модель V, выпуск 73-го. С этой парой малышей я вошёл в тот склад с четвёркой Красных Самураев, и вышел без царапины. Но ты не туда смотришь.

Знаешь, что главное в пушке? Не обвес, не целеуказатели и не газоотводы. Главное – тот, кто её держит. Чтобы плясать балет со свинцом, надо стать оружием самому. И это не заменят никакие тактические компьютеры и ускорители рефлексов. Надо уметь слиться с оружием, увидеть в хаосе боя не мясорубку, а симфонию.

Я умею.

И только научившись чувствовать железо, я стал по-настоящему понимать металлюдей.

Оружейный адепт – Пробуждённый мастер стрельбы. Его умение обращаться с оружием может вытащить команду из опасных ситуаций, а мистическое чутьё, самоконтроль и способности к оценке могут сделать даже больше – помочь туда не попасть.

Создание оружейного адепта:

1. ВЫБЕРИ МЕТАТИП: человек, эльф, орк, гном или тролль. Выбери расовый ход и впиши его.

2. ВЫБЕРИ ИМЯ И УЛИЧНОЕ ИМЯ.

Первое – твоё настоящее имя (Роберт Ф. Ли, Андрокл Писарро Бадилло, Чжоу Сюань, Кодиван дер Веерден...). Второе – как тебя знают на улицах (Айсберг, Дикий Билл, Хищник, Амазонка, Яблочко...) Впиши их на лист.

3. РАСПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.

У тебя есть 4 очка и все характеристики вначале равны 0. Ты можешь сделать одну из них -1, чтобы получить добавочное очко. Ни одна характеристика на старте не может быть выше +2.

4. ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ.

Кожаная куртка или амулет.

Парные Ares Predator или Ingram Smartgun или Ruger Super Warhawk и Colt L36, или Remington 990.

Ты начинаешь игру с 1500 ¥ наличными.

5. ОПРЕДЕЛИ ЭССЕНЦИЮ И КАРМУ

У тебя 6 эссенции и 3 кармы

6. ВЫБЕРИ ПОРЫВ.

Выбери и запиши порыв из списка ниже. Или создай новый по образцу:

Импровизация. Одолей кого-то нестандартным применением оружия.

Хладнокровие. Разреши какую-то ситуацию одним выстрелом (не обязательно на поражение).

Оружие. Обзаведись новой необычной "пушкой" или обвесь одну из своих.

7. ВЫБЕРИ 2 КОНТАКТА

Торговец оружием, охотник за головами, торговец амулетами, контрабандист, водитель такси, букмекер.

8 РАСПРЕДЕЛИ ОЧКИ НА SIN И ЛИЦЕНЗИИ.

У тебя 4 очка, которые можно распределять между SIN и лицензиями. По умолчанию у тебя жёлтый SIN и лицензия на магические практики, но ты можешь поменять это.

9. УСТАНОВИ СТАРЫЕ ДОЛГИ И ОДОЛЖЕНИЯ. Впиши имена товарищей по команде в некоторые из примеров на листе в разделе "связи" или придумай похожие. Обсуди с ними, при каких обстоятельствах это случилось.

10 ВЫБЕРИ СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. Помимо полного набора обычных ходов ты знаешь ход Орлиный взгляд и ещё один ход оружейного адепта.

Обрати внимание: как у адепта, у тебя есть две особенности. Во-первых, если ты получаешь урон от магии, и он (после применения брони) меньше твоей эссенции, он всегда нелетальный. Во-вторых, число твоих ходов из списка адепта не может превышать твою эссенцию. Да, если твоя эссенция понизится, ты можешь потерять ходы.

МАГ

Уличное имя _____

Настоящее имя _____

ПОРЫВ

¥

СВЯЗИ

Я помог _____ избавиться от проклятия. _____ Представляешь? Проклятия.

Эти гангстеры измочалили бы меня в хлам, не случись рядом _____

Я бы всё ещё был магом на зарплате, если бы не звонок _____

Я прикрывал _____ от магического заряда.

КОНТАКТЫ

ЛИЦЕНЗИИ и SIN-ы

ОРУЖИЕ

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Внимание

Бой

Выносливость

Мастерство

Харизма

ЭССЕНЦИЯ

КАРМА

БРОНЯ

РАНЫ

ОПЫТ

БРОНЯ

Тип

Бонус

СНАРЯЖЕНИЕ

ХОДЫ

■ **Колдовство:** Когда ты колдуешь, временно сократи эссенцию и кидай:

⊗ Боевое заклинание: +Бой ⊗ Манипулятивное: +Мастерство ⊗ Лечебное: +Выносливость ⊗ Иллюзионное: +Харизма ⊗ Поисковое: +Внимание.

На 10+ заклинание работает. На 7-9 работает, но (выбери одно):

• оно утомительно. Получи его цену оглушающего урона. Если ты намеренно брал минусы на бросок, урон летальный. • оно вызывает астральную отдачу. Получи -2 к следующему заклинанию. • ты подставляешься под атаку или подвергаешься опасности, применяя его.

■ **Концентрация:** Когда ты можешь собраться с мыслями и перевести дух (вроде короткого перекура), восстанови потраченную эссенцию. Если ты пытаешься делать это в стрессовой ситуации, кидай +Выносливость. На 10+ восстанови 1db временно потраченной эссенции. На 7-9 – 1d3.

■ **Рассеивание:** Когда ты пытаешься помешать применить или развеять заклинание, нацеленное на тебя или союзника, кидай +Мастерство. На 10+ оно развеяно. На 7-9 тоже, но это тяжело – получи 2 оглушающих урона.

□ **Специалист.** Выбери категорию заклинаний. Ты получаешь +1 к их применению.

□ **Астральный след.** Когда ты наблюдаешь магический эффект, источник которого тебе неизвестен, кидай +Внимание. На 10+ задай три вопроса. На 7-9 два.

• В каком направлении лежит источник магии? • Насколько далеко (примерно)?

• Какова его природа (это дело рук метачеловека, твари, астральной сущности)?

• Насколько силен источник?

□ **Уроборос.** Когда ты поддерживаешь заклинание, ты можешь потратить 1 карму, чтобы оно стало самоподдерживающимся. Это снимает штраф за поддержку заклинания, но карма не возвращается, пока заклинание не будет рассеяно или завершится.

□ **Библиотека тайн.** У тебя есть доступ к магической библиотеке, в этом мире или ином. Когда ты или союзник пытаются Вызвать подноготную по магической теории или истории, вы разогнаны.

□ **Поглощение.** Когда ты удачно рассеиваешь чужое заклинание, кидай +Выносливость. На 10+ получи +2 к своему следующему колдовству. На 7-9 получи +1. Когда ты запасаешь энергию в точке силы, получи +2 к следующему применению заклинания или рассеивания.

□ **Мастер барьеров.** Чтобы создать барьер в астрале, кидай +Мастерство. На 10+ он создан. На 7-9 в процессе ты получаешь 2 оглушающего урона. Сила барьера равна твоему броску -6. Также ты можешь создавать фокусы для себя.

□ **Инициация.** Если у тебя есть подготовка от хода Зарыться в книги, ты можешь тратить её, чтобы: ⊗ сократить трату эссенции на заклинание на 1 (возможно, до 0) на сцену ⊗ разогнать ход Колдовство (но ты не можешь брать на него минуса больше, чем твоя эссенция).

ЗАКЛИНАНИЯ

Выучить все эти формулы нелегко. Поверь, это как учить язык для существ с десятком ртов, дюжиной глаз и со значениями слов, меняющимся от того, как пахнет число "девять" в эту фазу Луны. Если у тебя нет дара, то... ну, если тебе повезёт, это будет абракадабра. Если не повезёт, это взорвёт твою голову изнутри.

Но ты представляешь, что такое становится невидимым, метать молнии с рук или исцелять раны словом? Что значит вытаскивать всех, когда дела идут прахом? Это как быть богом...

Маг – Пробуждённый, чьи способности направлены наружу. С правильным подбором заклинаний маг может многое – и боевой маг, способный швырять молнии или раскидывать врагов телекинезом вовсе не единственный вариант. Вам, случайно, не нужен парень, способный укрыть команду магической невидимостью или специалист по астральному шпионажу?

Создание мага:

1. ВЫБЕРИ МЕТАТИП: человек, эльф, орк, гном или тролль. Выбери расовый ход и впиши его.

2. ВЫБЕРИ ИМЯ И УЛИЧНОЕ ИМЯ.

Первое – твоё настоящее имя (Уильям О'Лири, Кэтрин Квин, Пьер Лефевр, Маджумдар Рамеш Бхау...). Второе – как тебя знают на улицах (Инферно, Принцесса, Ворон, Распутин, Заземлённый Джо ...) Впиши их на лист.

3. РАСПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.

У тебя есть 4 очка и все характеристики вначале равны 0. Ты можешь сделать одну из них -1, чтобы получить добавочное очко. Ни одна характеристика на старте не может быть выше +2.

4. ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ.

Усиленный плащ или амулет или бронежилет скрытого ношения.

Beretta 101T или Ruger Super Warhawk или посох.

Ты начинаешь игру с 1700 ¥ наличными.

5. ВЫБЕРИ СВОЙ ДАР

Выбери три из пяти категорий: боевые заклинания, поисковые, иллюзии, лечебные и манипулятивные.

Ты знаешь 2 заклинания из первой категории и по одному из двух других.

6. ОПРЕДЕЛИ ЭССЕНЦИЮ И КАРМУ

У тебя 6 эссенции и 3 кармы

7. ВЫБЕРИ ПОРЫВ.

Определи свой порыв и запиши. Или создай новый по образцу:

Тайны. Узнай что-то новое об оккультных вещах.

Сила. Заставь кого-то отступить или испугаться твоей мощи.

Мудрость. Помоги своей магией в ключевом месте какого-то плана.

8. ВЫБЕРИ 2 КОНТАКТА

Маг на зарплате, корпоративный администратор, продавец талисманов, специалист по парасуществам, бармен, патрульный полицейский, магический теоретик.

9. РАСПРЕДЕЛИ ОЧКИ НА SIN И ЛИЦЕНЗИИ.

У тебя 4 очка, которые можно распределять между SIN и лицензиями. По умолчанию у тебя жёлтый SIN и лицензия на магические практики, но ты можешь поменять это.

10. УСТАНОВИ СТАРЫЕ ДОЛГИ И ОДОЛЖЕНИЯ. Впиши имена товарищей по команде в некоторые из примеров на листе в разделе "связи" или придумай похожие. Обсуди с ними, при каких обстоятельствах это случилось.

11. ОТМЕТЬ СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. Помимо полного набора обычных ходов ты знаешь ходы Колдовство, Концентрация и Рассеивание.

В большинстве случаев магам надо видеть цель (глазами; экран коммлинка не сгодится) или иметь мистическую связь с существом (например, свежую каплю крови или ценный для него предмет). Урон боевого заклинания может быть увеличен на N ценой -N на бросок Колдовства.

Любой маг может также смотреть в астрал (но получает при этом -2 на ходы в обычном мире) или проецироваться в него. Во втором случае он может переместиться в астрале куда угодно (расстояние не имеет значения, если место не защищено магическими барьерами), если знает место. Перемещение в незнакомые места требует броска Мастерства. Тело мага при этом остаётся бессознательным и, что немаловажно, маг не может автоматически вернуться к своему телу, если не знает, куда его переместили.

= Боевые =

Заряд маны (2) ЛВ, цели (духи, существа), очевидное, урон 1d6, игнорирует броню.

Огненный заряд (2) ЛВ, цели (существа), очевидное, урон 1d8+1, огонь.

Руки-тазеры (2) касание, цели (существа, объекты), очевидное, урон 1d6+1, шоковое, электричество.

Поток кислоты (2) ЛВ, цель (существа, объекты), очевидное, урон 1d6+1, кислота

Огненный шар (4) ЛВ, область, цель (существа, объекты), очевидное, урон 1d8+1, огонь.

Шар маны (5) ЛВ, область, цель (духи, существа), очевидное, астральное, урон 1d6, игнорирует броню.

Нокаут (1) касание, очевидное, цель (существа), урон 1d8, нелетальное, игнорирует броню.

= Лечебные =

Исцеление (1+) касание, эссенция, лечит вложенную добавочно эссенцию ран (не выше эссенции цели), цель (металюди), изнурительное, мгновенное.

Противоядие (1) касание, цель (металюди), нейтрализует яды, токсины и эффекты наркотиков, мгновенное.

Профилактика (2) касание, продолжительное, цель (металюди), делает цель неуязвимой для ядов, инфекций и наркотиков. Не различает благотворные и вредные эффекты.

Окисление (2) касание, продолжительное, цель (металюди), цель может не дышать всё время действия.

Усиление (2) касание, продолжительное, цель (металюди), +1 к ходам от выбранной характеристики цели на время действия.

= Поисковые =

Чувство устройства (1) касание, цель (объект), +1 к следующему ходу с этим устройством (или понимание, что оно делает), продолжительное.

Ясновидение (2) цель (сам), продолжительное. Пока длится заклинание, Оценка ситуации позволяет отвечать на вопросы о видимом и слышимом из выбранной точки в пределах ЛВ в момент применения, как будто заклинатель находится там.

Боевое чутьё (2) цель (сам), продолжительное. Пока длится заклинание, заклинателя нельзя захватить врасплох и он получает +1 к первому ходу Рок-н-Ролл или Держись! в бою.

Связь разумов (1) цель (сам, металюди), продолжительное, касание. Заклинатель и цель могут общаться телепатически в пределах эссенции заклинателя десятков метров.

Ментальное зондирование (2) цель (металюди), продолжительное, телепатия, касание. Прикоснувшись к существу, получите запас 1, который можно менять на +1 к Наезду и Манипуляции против этого существа.

Чувство правды (3) цель (сам, металюди), продолжительное, телепатия, ЛВ. Вы можете распознавать неискренность в словах говорящих в пределах видимости ходом Держись! от харизмы.

= Иллюзионные =

Массовая невидимость (3) область, маскировка, цель (металюди), ЛВ, продолжительное. До твоей эссенции целей не видны живыми существам (не технике).

Безмолвие (2) область, маскировка, цель (существа), ЛВ, продолжительное. Все звуки в области заглушены.

Вонь (2) область, отвлечение, цель (существа), ЛВ, продолжительное. Существа в области должны покинуть её, использовать фильтры или получить 1 оглушающего урона с каждым активным действием.

Маска (3) касание, маскировка, цель (металюди), продолжительное. Цель кажется выбранным

существом того же размера и общей формы. Меняются также голос, запах и пр.

Хаотичный мир (2) ЛВ, отвлечение, цель (существа), продолжительное. Получи запас 1 (+1 за добавочные минусы), который можно потратить на ходы союзников.

Агония (2) ЛВ, цель (металюди), продолжительное. Цели кажется, что она получила ужасную рану и испытывает жуткую боль. Кажущийся урон 1d6+1 (с раскачкой, как боевое), игнорируя броню. Если иллюзорный урон превысил здоровье цели, та может только кататься и выть. Боль проходит как только цель не видна магу или заклинание снято.

= Манипулятивные =

Свет (2) область, продолжительное, энергия. Выбранная область ярко освещена.

Тень (2) область, продолжительное, энергия. Выбранная область погружается в магическую темноту, непроницаемую для темновидения.

Барьер (3) продолжительное, защита, цель (существа, объекты). Создаёт прозрачную стену, блокирующую физические объекты больше молекулы. Имеет прочность 2С и броню С/2. Не мешает заклинаниям.

Защитный круг (3) продолжительное, защита, цель (существа, духи). Создаёт прозрачную стену, блокирующую заклинания и существ, но не физические объекты.

Левитация (2) продолжительное, цель (существа, объекты). Позволяет поднимать и двигать объекты до 200кг телекинетически, со скоростью пешехода.

Волшебные пальцы (2) продолжительное, цель (объекты). Позволяет действовать "невидимой рукой" в пределах поля зрения.

Конструктор заклинаний

Тэги: **эссенция**. Заклинание работает хуже по цели с неполной эссенцией (-1 на каждые 2 пункта потраченной эссенции цели; округление вверх).

Изнурительное. Заклинание наносит оглушающий урон применяющему, равный вложенной эссенции.

Стихийное - один из следующих тэгов. Не может иметь тэг астральное.

- **кислота** (ББ +3)

- **огонь** (цель может загореться)

- **электричество** (игнорирует незаземлённую броню, возможен тэг **шоковое**).

Область. Заклинание поражает область.

Астральное. Может применяться из астрала (по астральным целям или по существам двойной природы) или проецирующимся магом по существам в реальном мире.

Продолжительное. Заклинание может поддерживаться магом. Пока он держит его, он получает -1 на броски Колдовства (эффект складывается, если он поддерживает несколько заклинаний).

Цели: существа (действует на металюдей и животных), **металюди** (только металюдей), **сам** (только сотворившего заклинание), **духи** (духов), **объекты** (неодушевлённую материю, включая камеры, технику и пр.)

Обратите внимание: например, заклинание массовой невидимости из примера не влияет на технику, потому невидимых видят камеры.

Дальности: касание – на расстоянии вытянутой руки, **линия взгляда** (ЛВ) – насколько хватит видимости.

Боевые заклинания:

Базовый урон боевого заклинания 1d6+1, базовая цель – существа, базовая дальность – ЛВ. Любое боевое заклинание может применяться с -N за +N к урону. Стартовая эссенция 2.

На 1 сокращает требуемую эссенцию:

- тэг **очевидное**. Заклинание требует громких слов и заметных жестов, его нельзя спутать с чем-то иным.

- сокращение дальности на шаг.

- сужение категорий целей.

- сокращение кости урона на шаг.

- тэг нелетальное

На 1 увеличивает:

- увеличение кости урона на шаг (после d12 идут +2).

- добавочная категория целей.

- добавление тэга область.

- добавление тэга астральное.

- урон лучший из двух бросков. Добавьте к заклинанию тэг изнурительное.

- тэг **игнорирует броню**. Заклинание не может получать плюсов к урону, в том числе от минусов на броски.

- тэг **шоковое**

Не меняет:

- тэг стихийное.

Фокус

Чтобы создать фокус, добудьте необходимые компоненты. Маг может создать фокус за сутки следующим ходом:

Зачарование фокуса.

Когда ты в своей лаборатории настраиваешь фокус на себя, определи его тип, желаемые вложения эссенции, потрать сутки и кинь +Мастерство.

На 10+ фокус создан за 1 карму.

На 7-9 фокус настроен хуже. Либо тебе придётся добыть редкий ингредиент (ведущий скажет, какой), либо тебе придётся вложить в него 1 эссенцию, чтобы он работал.

Заклинательный фокус. Выбери конкретное заклинание из числа известных. Боевое заклинание получает не +1 к урону за -1 на бросок, а +2. Если ты вложил в него сколько-то эссенции, то у тебя есть такой запас к ходам Колдовство для этого заклинания.

Боевой фокус. Холодное оружие такого типа может поражать духов и астральные барьеры. Запас эссенции можно вкладывать в ход Рок-н-Ролл! с этим оружием.

НАЁМНИК

Уличное имя _____

Настоящее имя _____

ПОРЫВ

¥

СВЯЗИ

_____ вытащил меня из серьёзной передраги.

_____ поддерживает меня, даже если все прочие отвернутся.

Объяснять моему офицеру, что случилось с оружием, которое позаимствовал _____ было совсем не весело!

Первый раз, когда мы столкнулись с _____, он играл за другую сторону

КОНТАКТЫ

ЛИЦЕНЗИИ и SIN-ы

ОРУЖИЕ

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Внимание

Бой

Выносливость

Мастерство

Харизма

ЭССЕНЦИЯ

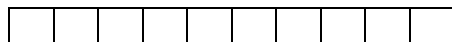
КАРМА

БРОНЯ

РАНЫ



ОПЫТ



БРОНЯ

Тип

Бонус

СНАРЯЖЕНИЕ

ХОДЫ

■ **Тактическое мышление:** Когда ты Оцениваешь ситуацию в бою, кидай +Бой вместо +Внимания. На 10+ вместо вопросов ты можешь получить запас 3. На 7-9 вместо вопросов ты можешь получить запас 1. Ты можешь тратить запас 1-к-1, чтобы дать своим союзникам бонус во время боя.

□ **Боевые инстинкты.** Когда ты делаешь свой первый ход Рок-н-ролл! в бою, ты разогнан.

□ **Полевые испытания.** Когда ты используешь старые связи, чтобы добыть военное снаряжение, кинь +Харизму. На 10+ ты можешь занять его на 5 дней. На 7-9 тоже, но (выбери одно):

• До того, как ты его вернёшь, случится неожиданная проверка.

• Тебе нужно предоставить существенный "залог".

• Ты получил капризный образец. Если не потратить полный день на его подгонку и обслуживание, он откажет в самый неудачный момент.

□ **Рукопашник.** Ты знаешь боевые искусства. Атакуя с оружием ближнего боя, ты наносишь +1d4 урона.

□ **Ветеран.** Когда ты совершаешь ход Держись! в бою, ты получаешь +1.

□ **Обернуть на пользу.** Когда ты проваливаешь ход, можешь не помечать опыт, а кинуть +Мастерство. На 10+ ты получаешь +2 к следующему ходу. На 7-9 +1 к нему.

□ **Вдохновляющий пример.** Когда ты получаешь 10+ на Держись!, один из союзников, который мог тебя видеть, получает +1 на следующий ход.

□ **С линии огня!** Когда ты уходишь из поля зрения врага, кинь +Мастерство. На 10+ ты застаёшь этого врага врасплох, появляясь снова. На 7-9 ты имеешь +1 к следующему ходу против этого врага.

□ **Старые связи.** У тебя есть контакты в среде наёмников или военных организациях. Когда ты пытаешься выйти с ними на связь, кинь +Харизму. На 10+ они могут подкинуть тебе контракт на хорошую сумму. На 7-9 – на средненькую.

□ **Было близко.** Когда ты получаешь урон, то можешь потратить 1 карму и кинуть +Выносливость. На 10+ сократи урон на 3. На 7-9 - на 1.

ОРУЖИЕ

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____ Метки _____

_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Я сражался на дюжине мелких войн – и на парочке крупных. Я влипал в серьёзное дерьмо и выбрался оттуда живым. Будем честны – кроме как взрывать и убивать я умею не так уж много. Впрочем, это чертовски востребованные навыки в наше время. Кажется, каждый в этой грёбанной стране хочет убить кого-нибудь или что-то разнести.

Так что я сменил несколько команд. Были профессионалы, и были... не очень. Зовите меня старомодным, но я старался соблюдать приличия, и это проще всего сделать на вольных хлебах. Это полезный опыт, и некоторым из этих "крутых раннеров" надо крепко вправлять мозги. Начиная с основ вроде "не устраивай засаду так, чтобы в сектора обстрела попадали свои же" или что значит "анфиладный огонь". Иногда я чувствую себя нянькой.

Но у меня есть надёжная команда, я работаю на себя и сам могу решать, стоит ли браться за заказ.

Наёмник – опытный военный, который почти наверняка будет одним из лучших бойцов команды. Однако его ценность – не только в грубой силе. Наёмник также обладает навыками командования и может организовать разношёрстную банду шедоураннеров в цельную тактическую единицу.

Создание наёмника:

1. **ВЫБЕРИ МЕТАТИП:** человек, эльф, орк, гном или тролль. Выбери расовый ход и впиши его.

2. **ВЫБЕРИ ИМЯ И УЛИЧНОЕ ИМЯ.**

Первое – твоё настоящее имя (Кай Мур, Педро Мартинес Перейра, Мари Трюффо, Джианни Ломбардо...). Второе – как тебя знают на улицах (Полночь, Лейтенант Немо, Навигатор, Кондотьер, Атилла...) Впиши их на лист.

3. **РАСПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.**

У тебя есть 4 очка и все характеристики вначале равны 0. Ты можешь сделать одну из них -1, чтобы получить добавочное очко. Ни одна характеристика на старте не может быть выше +2.

4. **ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ.**

Оружие (выберите любые три): Ares Predator, Browning Max Power, АК-97К, Ingram Smartgun, Colt M22A2, Enfield AS7, томагавк, боевой нож, 2 осколочные гранаты, 2 светозумовые гранаты. Защита: бронежилет или бронежилет скрытого ношения или костюм-хамелеон. Ты начинаешь игру с 1500 ¥ наличными.

5. **ВЫБЕРИ СВОЙ ХРОМ**

Ты стартуешь или без хрома вообще, или с одним из двух комплектов: (5 эссенции): прошитые рефлексы 1-го уровня, киберрука с лезвиями в пальцах. (4 эссенции): активный камуфляж, киберглаза с ночным зрением и увеличением

6. **ВЫБЕРИ ПОРЫВ**

Выбери свой порыв из списка и запиши. Или создай новый по образцу:

Порядочность. Честно выполни условия сделки. Планирование. Выполни операцию без сучка и задоринки.

Богатство. Извлеки добавочную прибыль из чьей-нибудь гибели.

7. **ОПРЕДЕЛИ ЭССЕНЦИЮ И КАРМУ**

У тебя 6-хром эссенции и 2 кармы

8. **ВЫБЕРИ 2 КОНТАКТА**

Бывший офицер, член террористической ячейки, торговец оружием, врач клиники ветеранов, старый боевой товарищ, уличный фармацевт, терапевт.

9 **РАСПРЕДЕЛИ ОЧКИ НА SIN И ЛИЦЕНЗИИ.**

У тебя 4 очка, которые можно распределять между SIN и лицензиями. По умолчанию жёлтый SIN, красная лицензия на оружие, красные водительские права.

10. **УСТАНОВИ СТАРЫЕ ДОЛГИ И ОДОЛЖЕНИЯ.** Впиши имена товарищей по команде в некоторые из примеров на листе в разделе "связи" или придумай похожие. Обсуди с ними, при каких обстоятельствах это случилось.

11 **ВЫБЕРИ СТАРТОВЫЕ ХОДЫ.** Помимо полного набора обычных ходов ты знаешь ход Тактическое мышление и ещё один ход наёмника.

ФИЗ. АДЕПТ

Уличное имя _____

Настоящее имя _____

ПОРЫВ

¥

СВЯЗИ

_____ преподавал мне важный урок самоконтроля.

_____ помог мне освоиться в тенях.

Я убил кого-то для _____.
Я научил _____ секрету, обычно доступному лишь мастерам.

КОНТАКТЫ

ЛИЦЕНЗИИ и SIN-ы

ОРУЖИЕ

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Внимание

Бой

Выносливость

Мастерство

Харизма

ЭССЕНЦИЯ

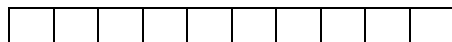
КАРМА

БРОНЯ

РАНЫ



ОПЫТ



БРОНЯ

Тип

Бонус

СНАРЯЖЕНИЕ

ХОДЫ

■ **Улучшенные способности:** Когда ты концентрируешься на своих способностях, потрать 1 карму и кинь +нужную характеристику. На 10+ ты получаешь +1 к ней до конца сцены или столкновения. На 7-9 увеличь её на 1, но уменьши на 1 другую.

□ **Полный самоконтроль.** Когда ты пытаешься управлять своими эмоциями, реакциями и жестами, кинь +Харизму. На 10+ ты можешь изобразить любую реакцию, какую захочешь и её невозможно отличить от искренней, либо можешь идеально подделать чужой голос. На 7-9 ты изображаешь нужное, но выбери одно: • это утомительно (получи 1 оглушающего урона) • это определяется магией. • ты можешь поддерживать маску не слишком долго.

□ **Болевой захват.** Когда ты наносишь урон врагу метачеловеческих размеров в рукопашной, вместо этого ты можешь его обезвредить. Если к врагу опасно прикасаться (например это дух огня) ты можешь потратить 1 карму, чтобы игнорировать эту опасность.

□ **Взгляд бойца** Когда ты можешь изучить своего врага, кинь +Внимание. На 10+ ты получаешь +1 к следующей рукопашной атаке по нему или +2 к её урону. На 7-9 – только +1 к следующей рукопашной атаке.

□ **Астральная проекция.** Когда ты отправляешь свой дух в астрал, потрать 1 карму и кинь +Мастерство. На 10+ ты отправляешься в астрал. На 7-9 тоже, но проекция несовершенна и ты получаешь -1 к действиям там. Все действия в астрале кидаются от Мастерства

□ **Лёгкий шаг.** Если у тебя есть место для разбега, ты можешь взбежать по отвесной стене на свою эссенцию метров и бегать горизонтально на вдвое большую дистанцию. Также с этой способностью ты можешь ходить по бумажным листам и даже воде – пока дистанция за раз не превышает 2*эссенцию метров. Пока ты концентрируешься, ты можешь не оставлять следов (на любой дистанции). Ты ходишь абсолютно бесшумно.

□ **Убийственные руки.** Если ты вступаешь в схватку с голыми руками, то можешь потратить 1 карму, чтобы наносить летальный урон. Твои руки считаются магическим оружием в этом состоянии, и могут поражать духов и разрушать астральные барьеры.

□ **Соппротивление боли.** Когда ты можешь сложить руки и прочитать короткую мантру, кинь +Выносливость. На 10+ ты можешь убрать до эссенция/2 оглушающего урона (округление вниз). На 7-9 ты сбрасываешь до 2 оглушающего урона, но твой следующий ход заглушен. Если потратишь 1 карму, то твой короткий массаж может сделать то же с другим персонажем (в счёт идёт его эссенция, а не твоя).

□ **Железная кожа.** Если ты проводишь пять минут в медитации, то получаешь +2 к броне на ближайший час (не складывается с другой магической бронёй). Когда ты получаешь урон, ты можешь потратить 1 карму, чтобы сократить его на половину своей эссенции (округление вниз).

□ **Чувство опасности.** Когда ты настороже, потрать 1 карму и кинь +Внимание. На 10+ ничто не может застать тебя врасплох. На 7-9 ты получаешь +1 к Держись!

ФИЗИЧЕСКИЙ АДЕПТ

Когда дар пробудился во мне, я обратился внутрь. Я познал себя. Я видел свои пределы – и преодолел их. Я осознал свои недостатки и принял их. Я шёл вглубь себя, пока не открыл свою силу – и не овладел ей.

Быстрый, смертоносный и ловкий, я остров внутреннего покоя в вихре битвы вокруг. Одни не понимают моих способностей. Другие не могут понять, почему я позволил своим талантам раскрыться внутрь, вместо того чтобы научиться швыряться молниями с рук. Но я-то знаю. В конце, когда сломается хром и умрёт магия, со мной останется мой покой.

Физический адепт – Пробуждённый, чьи магические способности направлены внутрь, а не наружу. Он может управлять своим телом, демонстрируя сверхчеловеческую ловкость, силу, скорость и самоконтроль.

Создание физического адепта:

1. ВЫБЕРИ МЕТАТИП: человек, эльф, орк, гном или тролль. Выбери расовый ход и впиши его.

2. ВЫБЕРИ ИМЯ И УЛИЧНОЕ ИМЯ.

Первое – твоё настоящее имя (Джеймс Бейли, Шэрон Родригез, Йошито Тагучи, Ким Мин Хо...). Второе – как тебя знают на улицах (Тайфун, Кобра, Везунчик, Динамит, Фантом...). Впиши их на лист.

3. РАСПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.

У тебя есть 4 очка и все характеристики вначале равны 0. Ты можешь сделать одну из них -1, чтобы получить добавочное очко. Ни одна характеристика на старте не может быть выше +2.

4. ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ.

Кожаная куртка или амулет.

Нож и тазер или посох, или блочный лук

Ты начинаешь игру с 1500 ¥ наличными.

5. ОПРЕДЕЛИ ЭССЕНЦИЮ И КАРМУ

У тебя 6 эссенции и 3 кармы

6. ВЫБЕРИ ПОРЫВ

Выбери из списка ниже и запиши порыв. Или придумай новый по образцу.

Дисциплина. Сохрани невозмутимость и разреши опасную ситуацию головой.

Кураж. Используй свои умения, чтобы действовать без плана.

Вызов. Преодолей опасность нового для тебя типа.

7. ВЫБЕРИ 2 КОНТАКТА

Настоятель храма, оружейник, организатор подпольных боёв, владелец чайной лавки, боевик якудза, торговец амулетами.

8 РАСПРЕДЕЛИ ОЧКИ НА SIN И ЛИЦЕНЗИИ.

У тебя 4 очка, которые можно распределять между SIN и лицензиями. По умолчанию у тебя

жёлтый SIN и лицензия на магические практики, но ты можешь поменять это.

9. УСТАНОВИ СТАРЫЕ ДОЛГИ И ОДОЛЖЕНИЯ. Впиши имена товарищей по команде в некоторые из примеров на листе в разделе "связи" или придумай похожие. Обсуди с ними, при каких обстоятельствах это случилось.

10 ВЫБЕРИ СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. Помимо полного набора обычных ходов ты знаешь ход Улучшенные способности и ещё один ход физического адепта.

Обрати внимание: как у адепта, у тебя есть две особенности. Во-первых, если ты получаешь урон от магии, он (после применения брони) меньше твоей эссенции, он всегда нелетальный. Во-вторых, число твоих ходов из списка адепта не может превышать твою эссенцию. Да, если твоя эссенция понизится, ты можешь потерять ходы.

РИГГЕР

Уличное имя _____

Настоящее имя _____

ПОРЫВ

¥

СВЯЗИ

_____ подбросил мне пару лёгких (и прибыльных) миссий по доставке.

Я разбил свою любимую машину, работая с _____. Потребовались месяцы, чтобы вернуть её в строй.

Когда я влип с той работой на Дюнаген, _____ внёс за меня залог.

КОНТАКТЫ

ЛИЦЕНЗИИ и SIN-ы

ОРУЖИЕ

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

Оружие _____ Дальность _____ Урон _____ Патроны _____

Метки _____

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Внимание

Бой

Выносливость

Мастерство

Харизма

ЭССЕНЦИЯ

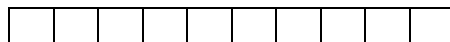
КАРМА

БРОНЯ

РАНЫ



ОПЫТ



БРОНЯ

Тип

Бонус

СНАРЯЖЕНИЕ

ХОДЫ

□ **Водитель:** Когда ты подключен к своей машине, то:

• на Держись! кидай +Мастерство. • на Оценке ситуации добавляй к броску Сенсоры своей машины. • провалив ход, связанный с машиной, трати 1 топливо, чтобы избежать последствий. • Кидая +Мощность получай +1.

□ **Оператор:** Когда ты управляешь дроном, то:

• на Рок-н-ролл! или Держись! кидай +Мастерство. • на Проверке ситуации добавляй к броску Сенсоры дрона. • провалив ход, связанный с дроном, трати 1 топливо чтобы избежать последствий.

Пока твоё внимание занято дроном, своим телом ты действуешь с -2.

□ **Раздвоение личности.** Когда ты запускаешь дрона, кидай +Внимание. На 10+ ты не получаешь нормального -2 за действия во время его контроля. На 7-9 штраф сокращается до -1.

□ **Летите, мои птицы!** Ты можешь контролировать два дрона одновременно вместо одного.

□ **Жестящик.** Когда ты пытаешься быстро починить устройство, кидай +Мастерство. На 10+ оно снова работает. На 7-9 оно запускается, но (выбери одно): • оно будет работать только 1d10 минут. • после этого ему дорога только на свалку. • одна из характеристик устройства навсегда снижается на 1.

□ **Экстренные меры.** Когда ты всеми силами стараешься запустить устройство, кидай +Мастерство. На 10+ ты можешь его починить. На 7-9 устройство оживает только на мгновение, но ты понимаешь, в чём дело и получаешь +1 к ходу Жестящик.

□ **Пометить цель.** Когда ты указываешь слабое место дрона или машины своей команде, они получают +1 к атакам против него.

□ **Автономный режим.** Когда ты переключаешь дрона в автономный режим, выбери его и кидай +Мастерство. На 10+ получи запас 2 на ходы дрона. На 7-9 запас 1. Варианты режимов (доступны и без этого хода):

* Сторожевой. Дрон может делать Рок-н-ролл. Кидай +Тактику.

* Разведывательный. Дрон может сделать Оценку ситуации. Кидай +Сенсоры.

* Транспортный. Дрон может делать ход Держись! Кидай +Мощность

□ **Держитесь крепче!** Когда машина или дрон под твоим управлением терпит крушение, кидай +Мастерство. На 10+ выбери два. На 7-9 одно: • если у него было больше 1 ед. прочности до аварии, вместо крушения устройство уцелело с 1 прочностью. • урон пассажирам оглушающий, а не летальный • ты не получаешь обычных 4 оглушающего урона от биоотдачи • устройство взрывается, нанося 1d8 урона вокруг.

□ **Король гаража.** Когда у тебя есть время и доступ к инструментам, ты можешь переделывать свои машины и дроны. За сутки ты можешь сделать улучшение дрона из списка. За двое суток можно добавить оружейный подвес на дрона без него. Ты можешь улучшать характеристику машины (кроме Вместимости) за сутки и половину её стоимости.

РИГГЕР

Знаешь, если честно, я нигде не живу по настоящему. Если не считать дороги, конечно. Команда зовёт меня "таксистом" или "путём отступления", но когда дела идут плохо, никто не против моего бронированного грузовичка с парой Виндикаторов на крыше. Серьёзно, ты видел мою малышку? Она крутая. Её мотор мурчит как котёнок.

Ты можешь думать, что со всем этим матричным-тем, магическим-сем и массовым-этим вождение – это мелочь. Так вот, чувак, это полный отстой. Знаешь, раннеры не пользуются этой долбанной подземкой, чумбата. И нет автобусных рейсов на верхушку небоскрёбов Ареса, да. Хочешь быстро и незаметно прибыть в нужное место через территории банд? Прокатиться в угнанном лимузине? Или уйти старым добрым полицейским разворотом от... помню, я делал его на цементовозе, снося стену... а, старые добрые времена!

Короче, чувак. Тебе нужно ехать? Тогда ты пришёл по адресу.

Риггер – мастер техники, управляющий ей как собственным телом через имплантат (контрольный риг). Транспорт, разведка и управление боевыми дронами – его конёк. Доставка группы в нужное место и немного огневой поддержки – специальность риггера.

1. **ВЫБЕРИ МЕТАТИП:** человек, эльф, орк, гном или тролль. Выбери расовый ход и впиши его.

2. **ВЫБЕРИ ИМЯ И УЛИЧНОЕ ИМЯ.**

Первое – твоё настоящее имя (Синтия Барби, Томас Монтгомери, Ю Ван Ху, Никодим Карчовски...). Второе – как тебя знают на улицах (Карбон, Джей-Джей, Левиафан, Красный дьявол, Домкрат...) Впиши их на лист.

3. **РАСПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.**

У тебя есть 4 очка и все характеристики вначале равны 0. Ты можешь сделать одну из них -1, чтобы получить добавочное очко. Ни одна характеристика на старте не может быть выше +2.

4. **ВЫБЕРИ СВОИ МОТОРЫ**

У тебя есть либо две машины и дрон, либо машина и два дрона.

Машины: Форд Америкар, GMC Бульдог, К-Н Попрыгунчик, Ямаха Рапира. Арес Рoadmaster (считается за 2 машины)

Дроны: Летающий глаз Горизонт, Краулер Атцекнология, Локхид Оптик-Икс, МЦТ рото-дрон, ГМ-Ниссан Доберман. Стальная рысь (считается за 2 дрона).

5. **ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ.**

Защита: бронежилет или усиленный плащ.

Оружие (выбери два): Enfield AS-7, Browning Max Power, Ares Predator, АК-97, боевой топор

Ты начинаешь игру с 1800 ¥ наличными.

6. **ВЫБЕРИ СВОЙ ХРОМ.**

У тебя есть контрольный риг, всегда активный и содержащий нейроразъём. Помимо этого можно выбрать один из этих наборов (или не выбирать ничего):

Набор 1 (3 эссенции): киберглаза с ночным зрением и отсечкой вспышек, тактический компьютер.

Набор 2 (3 эссенции): Киберуши с фильтром шумов, укреплённые кости

7. **ОПРЕДЕЛИ ЭССЕНЦИЮ И КАРМУ**

У тебя 4-хром эссенции и 3 кармы

8. **ВЫБЕРИ ПОРЫВ.**

Или выбери из списка ниже, или создай по образцу.

Лихость. Сделай техникой трюк, который ты не делал раньше.

Состязание. Превзойди кого-то в скорости, точности контроля или техническом умении.

Творчество. Сделай свою машину или дрон уникальными.

9. **ВЫБЕРИ 2 КОНТАКТА**

Работник автосвалки, байкер, дальнобойщик, торговец оружием, механик, бармен, грузовой пилот, автоугонщик, скупщик краденного

10 **РАСПРЕДЕЛИ ОЧКИ НА SIN И ЛИЦЕНЗИИ**

У тебя 5 очков на них (по умолчанию – жёлтый SIN, жёлтые водительские права, красная лицензия на оружие), но ты можешь поменять это.

11. **УСТАНОВИ СТАРЫЕ ДОЛГИ И ОДОЛЖЕНИЯ.** Впиши имена товарищей по команде в некоторые из примеров на листе в разделе "связи" или выдумай похожие. Обсуди с ними, при каких обстоятельствах это случилось.

12 **ВЫБЕРИ СТАРТОВЫЕ ХОДЫ.** Помимо полного набора обычных ходов ты знаешь или ход Водитель или ход Оператор и ещё один ход риггера.

ТЕХНИКА

☐ МОЩНОСТЬ ☐ ТОПЛИВО
☐ БРОНЯ ☐ ТАКТИКА
☐ МЕСТА ☐ СЕНСОРЫ

Прочность _____

Урон _____

Примечания

☐ МОЩНОСТЬ ☐ ТОПЛИВО
☐ БРОНЯ ☐ ТАКТИКА
☐ МЕСТА ☐ СЕНСОРЫ

Прочность _____

Урон _____

Примечания

☐ МОЩНОСТЬ ☐ ТОПЛИВО
☐ БРОНЯ ☐ ТАКТИКА
☐ МЕСТА ☐ СЕНСОРЫ

Прочность _____

Урон _____

Примечания

☐ МОЩНОСТЬ ☐ ТОПЛИВО
☐ БРОНЯ ☐ ТАКТИКА
☐ МЕСТА ☐ СЕНСОРЫ

Прочность _____

Урон _____

Примечания

☐ МОЩНОСТЬ ☐ ТОПЛИВО
☐ БРОНЯ ☐ ТАКТИКА
☐ МЕСТА ☐ СЕНСОРЫ

Прочность _____

Урон _____

Примечания

☐ МОЩНОСТЬ ☐ ТОПЛИВО
☐ БРОНЯ ☐ ТАКТИКА
☐ МЕСТА ☐ СЕНСОРЫ

Прочность _____

Урон _____

Примечания

☐ МОЩНОСТЬ ☐ ТОПЛИВО
☐ БРОНЯ ☐ ТАКТИКА
☐ МЕСТА ☐ СЕНСОРЫ

Прочность _____

Урон _____

Примечания

☐ МОЩНОСТЬ ☐ ТОПЛИВО
☐ БРОНЯ ☐ ТАКТИКА
☐ МЕСТА ☐ СЕНСОРЫ

Прочность _____

Урон _____

Примечания

ШАМАН

Уличное имя _____

Настоящее имя _____

ПОРЫВ

¥

СВЯЗИ

_____ держал меня на мушке, но оставил в живых.

_____ рисковал жизнью, чтобы помочь мне в бою с диким духом.

Если бы не я, _____ не выбрался бы из той передраги с отрядом Лоун стар.

Добыть артефакт для _____ было непросто.

КОНТАКТЫ

ЛИЦЕНЗИИ и SIN-ы

ОРУЖИЕ

Оружие _____ Дальность Урон Патроны _____

Метки _____

Оружие _____ Дальность Урон Патроны _____

Метки _____

ТОТЕМ

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Внимание

Бой

Выносливость

Мастерство

Харизма

ЭССЕНЦИЯ

КАРМА

БРОНЯ

РАНЫ

ОПЫТ

БРОНЯ

Тип

Бонус

СНАРЯЖЕНИЕ

ХОДЫ

■ **Призыв:** Когда ты вызываешь духа, вложи сколько-то эссенции в процесс и кинь (в зависимости от его природы):

• разрушитель: +Бой. • наставник: +Мастерство • защитник: +Выносливость

• соблазнитель: +Харизма • наблюдатель: +Внимание

На 10+ дух призван и может совершать столько ходов, сколько эссенции вложено. На 7-9 дух является, но выбери одно:

• призыв сложный. Получи оглушающий урон в половину силы духа. Если сила выше твоей текущей эссенции, урон летальный. • ты вызываешь духа лишь с половинной силой. • призыв связан с опасностью.

На 6- дух не является и ты получаешь 1 оглушающего урона. Если ты выбрасываешь две единицы, дух призван, но не подчиняется тебе.

■ **Единение:** Когда ты можешь расслабиться и мысленно пообщаться со своим тотемом, то вправе восстановить потраченную эссенцию и получить его преимущества и недостатки на ближайшие сутки.

□ **Изгнание.** Когда ты пытаешься изгнать духа, кинь +Выносливость. На 10+ ты сокращаешь число доступных духу ходов на 1. На 7-9 тоже, но это наносит тебе 1 урон (игнорирующий броню). Если число ходов духа сокращено до 0, он немедленно исчезает.

□ **Заклятие.** Когда ты знаешь истинное имя свободного духа и пытаешься связать его, кинь +Харизму. На 10+ дух в твоей власти и впредь ты можешь призывать его. На 7-9 твоя власть над духом длится только до конца сцены.

□ **Избранник духов.** Выбери один тип духов (наблюдатели, разрушители и пр). Ты получаешь +1 к броскам на вызов духов этого типа.

□ **Сокрытие ауры.** Ты можешь скрывать свою магическую природу. Кинь +Мастерство. На 10+ ты неотличим от обычного метачеловека для тех, кто тебя проверяет. На 7-9 тоже, но это обойдётся тебе в 1 карму.

□ **Владыка духов.** Когда ты вызываешь духа силы больше 1, ты можешь вместо этого вызвать несколько духов, распределяя силу по ним.

□ **Союзник.** Выбери одного духа. Когда ты призываешь его, он всегда делает для тебя один ход бесплатно. Также ты получаешь телепатическую связь с ним, так что твой дух становится новым контактом. Если ты получаешь двойные 1 на его вызове, он становится свободным духом.

□ **Великий дух.** Когда ты вызываешь духа, ты можешь вызывать его с -2 на бросок. В этом случае вызывается великий дух этого типа, неуязвимый для немагических атак и имеющий на 2 пункта на свои ходы больше. Если ты получаешь урон от вызова, увеличь его на 1.

ШАМАН

Мой знакомый любит швырять молнии с рук. Это круто, знаешь? Да, серьёзно, это круто. И впечатляет. Я бы завидовал, но я умею делать иначе. Вместо того, чтобы копаться в пыльных книгах и пропускать силу через себя, я могу посмотреть вокруг – и позвать друга на помощь.

Непонятно? Давай поясню. Вокруг нас, прямо сейчас, есть не только это, но и астральный мир. Он как наш мир, только... не такой. Ладно, неважно. Там живут духи. Некоторые из них зовутся... а, к чёрту. Просто запомни – я могу их видеть, могу говорить с ними и они могут делать трюки для меня.

Не забудь сказать спасибо в следующий раз, когда существо из чистого пламени появится, чтобы спасти твою задницу.

Шаман – Пробуждённый, чьи способности сфокусированы на призыве духов и работе с ними. Хотя призыв накладывает ограничения и возможен не везде, призванный дух очень полезен – от мощных боевых способностей до защиты, предсказания проблем или разведки, которую не могут обеспечить обычные средства.

Создание шамана:

1. ВЫБЕРИ МЕТАТИП: человек, эльф, орк, гном или тролль. Выбери расовый ход и впиши его.

2. ВЫБЕРИ ИМЯ И УЛИЧНОЕ ИМЯ.

Первое – твоё настоящее имя (Доминик Альварес, Плывущий бобр, Ханну Канкуннен,

Риомата Типене...). Второе – как тебя знают на улицах (Метель, Джокер, Мираж, Царь обезьян...) Впиши их на лист.

3. РАСПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.

У тебя есть 4 очка и все характеристики вначале равны 0. Ты можешь сделать одну из них -1, чтобы получить добавочное очко. Ни одна характеристика на старте не может быть выше +2.

4. ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ.

Защита: кожаная куртка или защитный амулет или штормовой щит.

Оружие: Ruger Super Warhawk или Colt Manhunter или боевой топор или арбалет или томагавк или посох.

Ты начинаешь игру с 1400 ¥ наличными.

5. ВЫБЕРИ ТОТЕМ.

Выбери тотем из списка, или посоветуйся с ведущим и попробуй создать свой вариант.

Список: Медведица, Кошка, Койот, Тёмный король, Собака, Убийца драконов, Аллигатор, Орёл, Огненосец, Лев, Лунная дева, Гора, Сова, Крыса, Енот, Ворон, Искусительница, Акула, Змея, Мудрая воительница, Волк.

6. ЗАКЛЯНИ СВОИХ ДУХОВ

В начале игры ты можешь вызывать трёх духов. Выбери их из списков и дай имена, или создай по правилам создания духов.

7. ОПРЕДЕЛИ ЭССЕНЦИЮ И КАРМУ

У тебя 6 эссенции и 3 кармы

8. ВЫБЕРИ ПОРЫВ.

Выбери порыв из списка или создай новый по образцу:

Стихия. Уничтожь какой-то символ цивилизации.

Равновесие. Устрани неестественную угрозу.

Рост. Заслужи одобрение своего тотема.

9. ВЫБЕРИ 2 КОНТАКТА

Маг на зарплате, орк-подпольщик, бандит, патрульный полицейский, травник, профессор, владелец закусочной, торговец амулетами, антиквар, унган (жрец вуду), волшебник-ритуалист.

10. РАСПРЕДЕЛИ ОЧКИ НА SIN И ЛИЦЕНЗИИ.

У тебя 4 очка, которые можно распределять между SIN и лицензиями. По умолчанию у тебя жёлтый SIN и лицензия на магические практики, но ты можешь поменять это.

11. УСТАНОВИ СТАРЫЕ ДОЛГИ И ОДОЛЖЕНИЯ. Впиши имена товарищей по команде в некоторые из примеров на листе в разделе "связи" или придумай похожие. Обсуди с ними, при каких обстоятельствах это случилось.

12. ЗАПИШИ СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. Помимо полного набора обычных ходов ты знаешь ходы Призыв и Единение.

Духи — компаньоны и инструменты шамана. Стоит учитывать, что в обычном случае связь между шаманом и духом не подразумевает альтруизма — духи вызываются для того, чтобы выполнить определённые задачи. Они имеют личности и цели, но не обязательно переводят отношения с шаманом в личные. У них могут быть следующие свойства:

Аспектный — дух принимает облик своего домена и невидим в нём, если не выберет обратного сам. Элементали всегда имеют этот тег, прочим он обходится в 1 очко.

Домен — местность, в которой дух может быть вызван. (Дух может быть пустынный, лесной, земляной, городской, горный, равнинный, небесный, бури, болотный, водный).

Элементаль — дух одной из стихий, которого можно вызывать где угодно.

Природный — дух конкретной местности.

Обволакивающий — дух может использовать своё "тело", чтобы обволакивать существ субстанцией своего домена, обычно (но не обязательно) нанося урон.

Щедрый — вызванный дух осуществляет один добавочный ход. Это стоит 1 очко.

Бестелесный — наносит (и получает) только половину обычного урона от физических источников.

Прочный — дух стоек к урону. Урон против него берётся из двух худших бросков. Это стоит 1 очко.

Слабость (указать) — дух уязвим к определённой стихии или материалу, который игнорирует его сопротивление повреждениям в любой форме. Добавляя это, вы получаете добавочное очко или иной тэг.

Дикий — дух имеет добавочное очко на распределение, но его вызов осуществляется со штрафом 1 на бросок.

Все духи имеют также 5 качеств:

ВРЕД. Когда дух пытается нанести урон, кидай +Вред. На 10+ дух наносит урон. На 7-9 наносит и получает.

ПОИСК. Когда дух ищет что-то или кого-то в пределах своих владений (своего домена) кидай +Поиск. На 10+ дух называет шаману точное место. На 7-9 дух может сказать, есть ли оно в его домене или нет. У элементалей обычно нет

владений (хотя они могут искать что-то обычным образом).

ЗАЩИТА. Когда дух защищает свой домен или его обитателей, кидайте +Защиту. На 10+ он предотвращает вред. На 7-9 он ополовинивает урон или длительность эффекта.

ВЛИЯНИЕ. Когда дух пытается повлиять на чужие действия или мысли, кидайте +Влияние. Если цель NPC, на 10+ дух может дать ей две инструкции, которым она должна следовать, либо получает 3 урона. На 7-9 инструкция одна. Если цель PC, то на 10+ применяется два, на 7-9 — одно:

* Если цель следует, то получает опыт.

* Если цель отказывается, то должна сделать ход Держись!

ЗНАНИЕ. Когда дух наставляет или узнаёт что-то для шамана, кидайте +Знание. На 10+ ведущий даёт некую полезную информацию о цели. На 7-9 просто что-то интересное.

Существует 5 видов духов.

Наблюдатели (watchers) не наносят урона, но любят наблюдать и доносить.

Наставники (teachers) желают помогать и обучать, но не любят наносить вред.

Защитники (protectors) желают защищать свои владения и их обитателей.

Разрушители (destroyers) ищут битвы, крови и разрушений.

Соблазнитель (seducers) желают влияния и поклонения.

Создание духа:

- 1) выбери тип — элементаль или природный дух.
- 2) выбери домен. Домен типичного духа — это область примерно в 500 метров радиусом, то есть не за пределами сильного горного духа, к примеру, обычно не дух горной цепи или даже конкретной горы. Домены духов разных типов могут перекрываться. Дух может покидать свой домен (хотя может быть вызван только в нём, если не заключён в специальный фетиш). Вход духа в чужой домен может вызвать неудовольствие хозяина. У базового духа 1 броня (которая не может быть снижена обычным оружием) и 8 ран.
- 3) Выбери природу (вид) духа.

* Наблюдатель — Поиск +2, раны -2, не может наносить вред

* Наставник — Знание +2, Вред -2, урон 1d4

* Защитник — Защита +1, Влияние -1, Раны +2, урон 1d8, броня +1.

* Разрушитель — Урон +2, Знание -1, Поиск -2, Раны +1, броня +2, урон 1d10.

* Соблазнитель — Влияние +2, Вред -1, Раны -1, урон 1d4.

4) Распредели 4 очка по характеристикам духа. Ни один дух не может иметь характеристику больше +3.

Тотемы.

Медведица. Защитница и целительница, яростно защищающая своих медвежат. Медведица принимает раскаявшихся и несчастных, даруя утешение. Она любит дикую природу и не любит города.

Пока ты чувствуешь присутствие Медведицы, ты получаешь +1 к вызову духов-защитников.

Если ты ранен, либо в твоём присутствии ранили кого-то, кого ты считаешь находящимся под твоей защитой, кидай d6. На 1 или 2, ты впадаешь в неконтролируемую ярость.

Кошка. Гордая, бесшумная и переменчивая. Кошка предпочитает играть с жертвами и показывать превосходство, а не бить грубо.

Пока ты чувствуешь присутствие Кошки, ты видишь в темноте.

Ты не можешь наносить летальный урон тому, кто не нападал на тебя.

Койот. Пройдоха и хитрец, опасный шутник, знающий множество тайн, но никогда не говорящий прямо.

Пока ты чувствуешь присутствие Койота, ты получаешь +1 к вызову духов-учителей.

Вызванные тобой духи-разрушители исполняют на одно задание меньше.

Тёмный король. Владыка загробного мира, мрачный дух, всегда готовый прояснить чужое зрение — но за плату.

Пока ты чувствуешь присутствие Тёмного короля, ты разогнан, если оцениваешь ситуацию. Твои проверки живучести получают -1.

Собака. Верный друг. Собака упряма, но платит добром за добро.

Пока ты чувствуешь присутствие Собаки, ты получаешь +1 к вызову духов-защитников или городских духов.

Если ты бросил в беде своего товарища, твои ходы заглушены, пока ты не воссоединишься с ним или не узнаешь что с ним случилось и не отдашь дань его памяти.

Убийца драконов. Герой, который гуляет напропалую и сражается с серьёзными врагами. Чувствуя присутствие Убийцы драконов, ты получаешь +1 к ходу Держись!

Если ты нарушаешь обещание, твои ходы заглушены, пока ты не исполнишь его или не испутишь вину.

Аллигатор. Холодный, расчётливый и жадный.

Чувствуя присутствие Аллигатора, ты получаешь +1 к вызову водных духов.

Пока Аллигатор рядом, ты жаден и не можешь упустить выгоды.

Орёл. Гордый, благородный и нетерпимый к грязи.

Чувствуя присутствие Орла, ты получаешь +1 к вызову духов-наблюдателей и элементарей воздуха.

Пока Орёл рядом, его чистота передаётся тебе. Ты получаешь аллергию на какую-то распространённую грязь современного мира (пластик, выхлопные газы, краску с упаковок...) и получаешь -1 на броски в присутствии раздражителя.

Огненосец. Прометей, ремесленник и мудрец, несущий огонь другим.

Пока Огненосец с тобой, ты получаешь +1 к вызову огненных духов.

Но если ты стоишь перед выбором, помогать ли другим, то Огненосец не оставляет тебе выхода.

Лев. Гордый и царственный, лев не терпит трусости и подлости, и не принимает оправданий.

Пока Лев с тобой, ты получаешь +1 на вызов духов равнин и духов-защитников.

Презрение Льва к проигравшим, однако, даёт тебе -1 на броски выживания.

Лунная дева. Прекрасная и переменчивая как луна. Луна ценит душевность и не ценит насилия.

Пока Лунная дева с тобой, ты тоньше чувствуешь чужое настроение и получаешь +1 на броски манипуляции другими (магические и нет). Но также ты получаешь -1 на все магические действия, вызывающие разрушение.

Гора. Дух гор твёрд, непоколебим и надёжен.

Пока Гора с тобой, ты получаешь +1 на вызов земных духов. Но также присутствие Горы делает тебя негибким и упрямым. Если ты запланировал что-то, ты это сделаешь, ни на йоту не отступая от плана. Что бы ни творилось вокруг.

Сова. Сова мудра, отстранена и спокойна.

Пока ты чувствуешь присутствие Совы, ты видишь в темноте и получаешь +1 на вызов духов-наставников. Но день - не твоя стихия, и при свете дня требования к минимальной силе заклинаний и вызова духов растут на 1 (эффективная сила и количество услуг не увеличиваются).

Енот. Енот любопытен, умел и беспокоен. Он постоянно увлекается чем-то и не терпит тех, кто сидит смирно.

Пока ты чувствуешь присутствие Енота, ты получаешь +1 к вызову духов-наблюдателей. Но если ты видишь что-то любопытное, то чтобы удержаться от того, чтобы сунуть туда свой нос, тебе нужна проверка Держись!

Крыса. Самый распространённый тотем городских шаманов. Крыса хитра, воровата и труслива. Никто лучше неё не знает изнанки города.

Пока ты чувствуешь присутствие Крысы, ты получаешь +1 к вызову городских духов. Но если дело дошло до боя, ты должен сделать ход Держись!, чтобы не бежать - если есть куда бежать, конечно.

Ворон. Ворон мудр и хитроумен, но мрачен. Он любит предсказывать несчастья и приносить беду.

Пока ты чувствуешь присутствие Ворона, ты получаешь +1 к вызову духов-наблюдателей. Но ты не можешь пропустить чужой ошибки - если кто-то потерпел неудачу, ты обязан этим воспользоваться.

Искусительница. Дух гедонизма, стиля и соблазна. Искусительница щедра, но безжалостна и ненасытна.

Пока Искусительница с тобой, получай +2 на ходы, манипулирующие другими. С другой стороны, если тебе подвернулась возможность предаться пороку, кидай db и на 1,2 и 3 бросай всё ради удовольствий.

Акула. Мрачный и голодный дух, беспощадно чужающий чужие слабости.

Пока Акула с тобой, ты получаешь +1 к вызову духов-разрушителей. Но пролитая кровь вводит тебя в неистовство - когда ты чувствуешь запах свежей крови (своей или чужой) кинь db. На 1-3 ты забываешься в ярости и обязан нападать на последнего противника.

Змея. Змея холодна, спокойна и мудра. Она читает желания в душах других и не любит насилия.

Пока Змея рядом, ты получаешь +1 на вызов духов-соблазнительцев, но -1 на ход Рок-н-Ролл!

Птица грома. Птица грома - дух ярости и дикой природной силы. Птица грома необузданна и приносит обновление.

Пока Птица грома с собой получи +1 на броски угроз. Но тебе тяжело сдерживаться в её присутствии - если тебя оскорбляют, кинь db. На 1-3 ты обязан ответить.

Мудрая воительница. Этот дух видит в войне цивилизованное искусство, игру разума и состязание, а не яростное зверство. Мудрая воительница требует действовать честно и разумно.

Её присутствие даёт тебе +1 к ходу Рок-н-Ролл! Если ты, однако, действуешь грязно и варварски, твои ходы заглушены, пока ты не сможешь искупить содеянное.

Волк. Охотник, хищник и воин, Волк беззаветно предан своей стае и требует того же от последователей. Говорят, что Волк выигрывает все свои схватки кроме последней.

В присутствии Волка ты получишь +1 на вызов духов-защитников. Если, однако, ты попробуешь отступить, ты должен сделать ход Держись!

ПРИЗЫВАЕМЫЕ ДУХИ

Имя _____

Тип: элементаль/природный

Домен _____

Природа: _____

Свойства: _____

☐ ВРЕД ☐ ВЛИЯНИЕ
☐ ПОИСК ☐ ЗНАНИЕ
☐ ЗАЩИТА

Броня _____

Урон _____

РАНЫ



Примечания

Имя _____

Тип: элементаль/природный

Домен _____

Природа: _____

Свойства: _____

☐ ВРЕД ☐ ВЛИЯНИЕ
☐ ПОИСК ☐ ЗНАНИЕ
☐ ЗАЩИТА

Броня _____

Урон _____

РАНЫ



Примечания

Имя _____

Тип: элементаль/природный

Домен _____

Природа: _____

Свойства: _____

☐ ВРЕД ☐ ВЛИЯНИЕ
☐ ПОИСК ☐ ЗНАНИЕ
☐ ЗАЩИТА

Броня _____

Урон _____

РАНЫ



Примечания

Имя _____

Тип: элементаль/природный

Домен _____

Природа: _____

Свойства: _____

☐ ВРЕД ☐ ВЛИЯНИЕ
☐ ПОИСК ☐ ЗНАНИЕ
☐ ЗАЩИТА

Броня _____

Урон _____

РАНЫ



Примечания

УЛ. САМУРАЙ

Уличное имя _____

Настоящее имя _____

ПОРЫВ

¥

СВЯЗИ

_____ прикрывал мою спину.
Даже со всем этим хромом, _____
относится ко мне по человечески.
Я получил этот шрам, прикрывая
_____ от пули.
"Верное дело" _____
обернулось для меня отсидкой.

КОНТАКТЫ

ЛИЦЕНЗИИ и SIN-ы

КОДЕКС ЧЕСТИ

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Внимание

Бой

Выносливость

Мастерство

Харизма

ЭССЕНЦИЯ

КАРМА

БРОНЯ

РАНЫ



ОПЫТ

БРОНЯ

Тип

Бонус

СНАРЯЖЕНИЕ

ХОДЫ

- **Быстрее только свет:** Когда ты получаешь 12+ на ходе Рок-н-ролл!, то можешь нанести урон второй цели в области поражения.
- **Приложение силы.** Когда ты пытаешься сломать, разбить или иначе уничтожить что-то, кинь +Выносливость. На 10+ ты достигаешь цели. а 7-9 ты ломаешь это, но (выбери одно):
 - это займёт больше времени, чем ожидалось.
 - это будет очень шумно.
 - ты получишь 1 оглушающего урона в процессе.
- **Немного средневековья.** Когда ты наносишь врагу урон в ближнем бою, то получаешь +2 к следующему ходу против него.
- **Стисни зубы.** Когда ты действуешь, невзирая на боль, кинь +Выносливость. На 10+ сбрось 2 очка оглушающего урона. На 7-9 -одно.
- **Контроль ситуации.** Тебя невозможно застать врасплох. Если ты попадаешь в засаду, ты действуешь первым.
- **Подавитель боли.** Если ты выходишь за свою максимальную ячейку урона, кинь +Выносливость.(С -1 за каждую предыдущую проверку до лечения).На 10+ ты действуешь как прежде, а урон не играет роли. На 7-9 – тоже, но выбери два:
 - Ты заглушён. - Ты ненадолго отрубается. - Тебя крепко приложило. Броски Первой помощи на тебя получают -1.На провале ты падаешь без сознания. Если это оглушение, то просто без сознания, иначе же кто-то должен сделать ход Первая помощь, чтобы вытащить тебя с того света.
- **Дело чести.** Когда ты следуешь своему кодексу, кинь +Харизму. На 10+ получи запас 2. На 7-9 получи запас 1. Ты можешь использовать его для ходов Потяни за ниточки, Манипуляция и Наезд.
- **Произведение искусства.** Один из твоих имплантатов не учитывается при учёте эссенции.
- **Вызовите уборщиков.** На броске 12+ на Рок-н-ролл! ты можешь добавить атаке тэг "кровоавое".
- **Hasta la vista, baby!** Ты можешь игнорировать тэг "подставка" на оружии.
- **Боевые рефлексy.** Когда ты действуешь, опираясь на ответы Проверки ситуации, то получаешь +2, а не +1 к ходу.

ОРУЖИЕ

Оружие Дальность Урон Патроны Метки

ХРОМ

Киберглаза [отсечка вспышек, термограф. зрение, ночное зрение]

УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ

Я не слишком хорошо схожусь с людьми. Может, дело в немигающем взгляде моих глазных линз. Или в композитной броне под моей кожей. Или, может, дело в том, что когда я гляжу на кого-то, они подозревают, что в моих глазах по их силуэту ходит перекрестье прицела.

Они правы про прицел.

Ну да, у меня не так много друзей. Но когда вокруг начинает свистеть свинец, всё меняется. Я прошит и прочипован, чумабата. Я прочнее стали, быстрее молнии, бью с силой сходящей лавины и стреляю так, будто я избобрёл это. Конечно, это обошлось мне недёшево. Раны. Боль. Чёртова куча денег.

Это стоило того? Заменить своё мясо хромом? Боль восстановления, ужасный зуд после интеграции, отстранение тех, кого я любил? Стоило это того?

Чёрт побери, ДА!

Уличный самурай – боец команды, чьи таланты усилены многочисленными кибернетическими улучшениями, упорной тренировкой и вёдрами пролитой крови. Прочие архетипы сочетают боевые качества с чем-то, но для самурая бой – это альфа и омега. Естественно, когда бой – это твоя жизнь, ты относишься к этому серьёзно. Самурай может служить за деньги, но у него всегда есть определённый кодекс чести. На жестоких улицах Шестого мира самураев боятся – но и уважают.

Создание уличного самурая:

1. **ВЫБЕРИ МЕТАТИП:** человек, эльф, орк, гном или тролль. Выбери расовый ход и впиши его.

2. **ВЫБЕРИ ИМЯ И УЛИЧНОЕ ИМЯ.**

Первое – твоё настоящее имя (Артур Коган, Омар бен Хуссейн, Олаф Петерсен, Фумино Накамура...). Второе – как тебя знают на улицах

(Титан, Колокол, Гриззли, Трёхдюймовочка, Танк младший...) Впиши их на лист.

3. **РАСПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.**

У тебя есть 4 очка и все характеристики вначале равны 0. Ты можешь сделать одну из них -1, чтобы получить добавочное очко. Ни одна характеристика на старте не может быть выше +2.

4. **ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ.**

Оружие: выбери любые четыре вида оружия (кроме тяжелого).

Защита: бронежилет скрытого ношения или бронежилет или усиленный плащ.

Ты начинаешь игру с 1500 ¥ наличными.

5. **ВЫБЕРИ СВОЙ ХРОМ**

У тебя есть: • Киберглаза с ночным зрением, термографическим зрением и отсечкой вспышек.

• Прошитые рефлексы 1-го уровня или подкожная композитная броня.

Эти предметы – высшего качества, полностью интегрированы в твоё тело и не стоят эссенции. Помимо этого выбери один набор:

Набор 1 (5 эссенции): укреплённые кости, искусственные нервы (уровень 1), черепная подушка.

Набор 2 (3 эссенции): киберрука со встроенным пистолетом и смартлинком.

Набор 3 (4 эссенции): смартлинк, тактический компьютер, киберрука с кибершпорами.

6. **ОПРЕДЕЛИ ЭССЕНЦИЮ И КАРМУ**

У тебя 6-хром эссенции и 3 кармы

7. **ВЫБЕРИ ПОРЫВ.**

Выбери его из списка ниже или создай по образцу.

Совершенство. Победи достойного противника честно.

Превосходство. Убей кого-то презрительно и демонстративно.

Ответственность. Помог в достойном деле тому, кто слабее тебя.

8. **ВЫБЕРИ 2 КОНТАКТА**

Торговец оружием, киберхирург, бармен, сиделка уличной клиники, частный детектив, докер, пилот, водитель такси, бывший раннер, специалист по выживанию

9. **СОЗДАЙ СВОЙ КОДЕКС**

Слово "самурай" значит кое-что на этих улицах. Поговори с ведущим и другими игроками и создай кодекс чести, которого придерживается персонаж. Как примеры:

• Нью-бусидо: Не убивать некомбатантов. Не нападать без предупреждения. Не нарушать данного слова.

• Принцип наёмника: не убивать тех, за кого не заплатили. Не нарушать обязательств перед нанимателем.

• Эльфийское рыцарство: Не изменять своим словам. Не разрушать красоты. Не вредить безоружным.

10 **РАСПРЕДЕЛИ ОЧКИ НА SIN И ЛИЦЕНЗИИ**

У тебя 5 очков, которые можно распределять между SIN и лицензиями. По умолчанию у тебя жёлтый SIN и лицензия на боевые аугментации, красная лицензия на оружие, но ты можешь поменять это.

11. **УСТАНОВИ СТАРЫЕ ДОЛГИ И ОДОЛЖЕНИЯ.** Впиши имена товарищей по команде в некоторые из примеров на листе в разделе "связи" или выдумай похожие. Обсуди с ними, при каких обстоятельствах это случилось.

12 **ВЫБЕРИ СТАРТОВЫЕ ХОДЫ.** Помимо полного набора обычных ходов ты знаешь ход Быстрее только свет и ещё один ход уличного самурая.

#

ТЕХНОМАНТ

Они думают, что пользуются Матрицей. Сотни раз в час, просматривая новости, получая обновления, заказывая свои сойбургеры... Пользуются, как каменным топором. Как мёртвыми строчками кода.

Мне смешно.

Матрица давно уже больше любого из нас, она везде и всюду. Она больше, чем древние божки шаманов. Больше, чем бог средневековых монахов. И в джунглях её бинарных деревьев давным-давно водятся тигры и драконы.

Их изумляет, что я вижу Матрицу без всех этих смешных протезов, без комлинков и кибердек. Что она откликается на мой зов. Но это же так просто!

Матрица пользуется нами. И наше будущее – там.

Там, где хакер полагается на умение, техномант использует свою связь с Матрицей. Необъяснимые чудеса цифрового мира, отключение устройств, сбои программ – его стихия.

Создание техноманта:

1. ВЫБЕРИ МЕТАТИП: человек, эльф, орк, гном или тролль. Выбери расовый ход и впиши его.

2. ВЫБЕРИ ИМЯ И УЛИЧНОЕ ИМЯ.

Первое – твоё настоящее имя (Марк Б. Лиггинс, Борис Боголюбов, Габриела Фернандез, Аюко Акита...). Второе – как тебя знают в мясном мире

и в неоне Матрицы (Джекпот, МаркII, Белый шум, Гог&Еггог...) Впиши их на лист.

3. РАСПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.

У тебя есть 4 очка и все характеристики вначале равны 0. Ты можешь сделать одну из них -1, чтобы получить добавочное очко. Ни одна характеристика на старте не может быть выше +2.

4. ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ.

Fichetti Needler или Colt L36 или полицейская дубинка.

Полимерный костюм или усиленный плащ.

Ты начинаешь игру с 1500 ¥ наличными.

5. ВЫБЕРИ СВОЙ ХРОМ

Ты можешь не иметь никакого хрома или выбрать один из наборов: киберглаза с ночным зрением (1 эссенция), нейроразъём (1 эссенция) или киберрука с шоктродами (2 эссенции).

6. ОПРЕДЕЛИ ЭССЕНЦИЮ И КАРМУ

У тебя 6-хром эссенции и 3 кармы

7. ВЫБЕРИ ПОРЫВ

Создай порыв по образцу или выбери из списка ниже:

* Братство. Помоги тому, кого общество не принимает из-за его особенностей.

* Изумление. Произведи впечатление на NPC своими способностями, в мясном мире или в Матрице.

* Возмездие. Причины ущерб тому, кто притесняет или терроризирует слабейших.

8. СОЗДАЙ СВОЮ ПЕРСОНУ

Распредели 4 очка между процессором, маскировкой и прочностью своей персоны в Матрице (не более +3 на каждую). Когда ты загружаешься в Матрицу, ты имеешь там именно эти характеристики. Твоя "ёмкость" для программ равна твоей эссенции.

9. ВЫБЕРИ 2 КОНТАКТА

Продавец электроники, программист, охотник за головами, букмекер, техномант, журналист.

10 РАСПРЕДЕЛИ ОЧКИ НА SIN И ЛИЦЕНЗИИ

У тебя 4 очка, которые можно распределять между SIN и лицензиями. По умолчанию у тебя жёлтый SIN и жёлтые водительские права, но ты можешь поменять это.

11. УСТАНОВИ СТАРЫЕ ДОЛГИ И ОДОЛЖЕНИЯ. Впиши имена товарищей по команде в некоторые из примеров на листе в разделе "связи" или придумай похожие. Обсуди с ними, при каких обстоятельствах это случилось.

12 ВЫБЕРИ СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. Помимо полного набора обычных ходов ты знаешь ходы Дитя Резонанса и ещё один ход техноманта.

СПРАЙТЫ:

Никто не знает, откуда они берутся. Обычный спрайт имеет 5 "ран" и характеристики по +1. Он может действовать в Матрице как аватара метачеловека, только без метачеловека.

Возможные силы спрайта:

Гремнины. Спрайт может вызывать сбои устройств, к которым у него есть матричный доступ. Киньте +Мастерство спрайта (-1 если устройство способно действовать автономно, -2 если оно находится под чьим-то управлением). На 10+ устройство выдаёт сбой (замок отключается, лифт останавливается, оружие заклинивает), пока спрайт поддерживает эту силу. На 7-9 сбой краткосрочный или неполный.

Загрузка. Спрайт может управлять дроном, машиной или турелью (к которым у него есть матричный доступ), делая проверки от своей характеристики и выходя за пределы доступного "собачьим мозгам".

Подавление. Спрайт может отвлекать охранные программы хоста. Сделай ход Держись! от Мастерства спрайта. На 10+ IC не загружается, пока спрайт остаётся в этом узле. На 7-9 загрузившиеся IC атакуют спрайта в первую очередь.

Кодирование. Спрайт может спрятать данные, привязав их к какому-то файлу в Матрице. Сделайте проверку Мастерства спрайта. На 10+ данные невозможно обнаружить и достать без помощи техномантии. На 7-9 странности может заметить и расшифровать и обычный хакер, но модификация файла всё равно сверхъестественна

(например, базу данных можно вынести в комmlinkе).

Искажение. Спрайт может искажать данные, получаемые устройством, к которому у него есть доступ, исключая существ или функции из его действия (например, заставляя камеру не видеть команду или турели не быть в состоянии поймать их машину в прицел). Киньте +Мастерство спрайта. На 10+ всё идёт идеально. На 7-9 получите +1 к ходам на защиту от цели.

Вирус. Спрайт получает атаку 1d6+1 и матричную броню 2.

Тест Тьюринга. Одна из характеристик спрайта равна характеристике призвавшего его техноманта (не выше половины его эссенции, округление вниз).

Единство. Спрайт получает 2 добавочные "раны" и техномант может принимать его ущерб в себя, как будто спрайт рядом с ним для целей хода Поймать пулю.

БЕГ ЧЕРЕЗ ТЕНИ: ЯЗЫ ПРОФЕССИИ



Любой забег проходит в три стадии. И начинается с Джонсона. Джонсон - это клиент. Есть профессиональные Джонсоны – ребята из корпораций, которым не хочется марать своё имя. Но Джонсоном может быть кто угодно, кто платит – возможно, парень из мафии, из секты, просто частное лицо, которому потребовались услуги. В любом случае он – мистер Джонсон. Ну или мисс Джонсон. В других частях мира их могут звать герр Шмидт или господин Иванов. Уловили? В нашей профессии имя спрашивать не принято.

Итак, у Джонсона есть ньюйены и ему нужна банда харизматичных отморозков (исключительно чтобы снять соседского котёнка с дерева, конечно). И он обращается... нет, не к тебе. Сначала он обращается к фиксеру – парню, который отслеживает ситуацию в тенях и может посоветовать ему нужных металюдей. И если ты не слишком напортачил на прошлых забегах и подходишь по навыкам, фиксер может вспомнить о тебе – и свести Джонсона с тобой, чтобы он уточнил детали про котёнка.

Дальше ты собираешь группу и вы идёте на встречу с Джонсоном, чтобы он принял по вам решение. Полезно помнить, что это не прелюдия к работе – это уже первая часть забега. Лицо группы, если у него в голове не ветер свистит, собирает сведения уже сейчас и все смотрят в оба. Для заданий без двойного дна у корпов обычно есть свои ребята, а ты не получаешь страховки. Однако в тенях есть свой этикет – на встречу с Джонсоном не принято приходить вооружённым до зубов (если это не оговорено), его не принято просвечивать магией и записывать разговор с ним. Не забывай: он сейчас решает, подбросить ли тебе работу.



Потом, если вы с Джонсоном сошлись в деталях, вы отправляетесь на дело. Это вторая стадия, и как раз тут я не буду учить тебя действовать в своей стихии, чаммер. Напомню только одно – большинство Джонсонов не навязывают план, а ставят задачу. Собственно, обычно они как раз не хотят узнать, как ты этого добьёшься. Ты свободен в выборе средств – но и последствия разгребать тебе. Бывалые раннеры напоминают, что стали бывалыми именно потому, что не совались лишний раз под пули.

Потом – если ты пережил вторую стадию – наступает третья. Джонсон обычно оставляет тебе канал связи или ставит сроки. Когда у тебя на руках тот самый соседский котёнок, ты снова встречаешься с ним. Расслабляться всё ещё рано. Помни, договор между вами ничем не скреплён, а у Джонсона может быть своё мнение по поводу справедливой оплаты. Это, кстати, работает в обе стороны – у тебя есть котёнок (если дело было в

услуге, а не в предмете, то ой) и ты тоже можешь попробовать поторговаться в последний момент, если чувствуешь себя обманутым. Просто помни, что ты рискуешь минимум своей репутацией.

Если – и, поверь, так бывает далеко не всегда – все три стадии прошли гладко, то бедный котёнок спасён с дерева, Джонсон растворяется в тенях, чуть добавив к твоей известности "у кого надо", а ты отправляешься зализывать нанесённые кошачьими когтями раны и решать, что делать с приятно потяжелевшим счётом. До нового звонка от фиксера. Или пока на голову тебе не свалятся неприятности, естественные при такой работе.

В большинстве случаев, если ты не слишком наглеешь на забеге, ты можешь не опасаться мести крупных игроков. В большинстве случаев. И крупных. Корпы-то знают, что ты просто расходный наёмник. Им невыгодно тратить на месть тебе больше, чем стоит найм другого раннера для конкурента. Но это не значит, что кто-то не может принять ситуацию слишком лично, а не по деловому. И помимо корпов вы наступаете на мозоли много кому. Секты. Банды. В конце концов, веришь или нет, есть ещё закон! Так что, бывает, раннерам приходится крепко менять свою жизнь. Начиная с документов, имён и места жительства. В спешке.

СПРАВЕДАЛИВОСТЬ УЛИЦ, ИЛИ КОГДА ПАХНЕТ ЖАРЕНЬИМ

Сперва запомни сумму. 3000\$. Три куска на участника – это нормальная плата за забег в Чикаго. Меньше чем месяц съёма пристойного жилья за риск своей шкурой. Естественно, всё зависит от обстоятельств, но твой Джонсон, если он не новичок в этом деле, тоже прекрасно знает эту сумму. Три тысячи, если дело умеренно грязное, умеренно рискованное и умеренно срочное. Если Джонсон даёт много больше или легко соглашается на большее, стоит задуматься, где тут крючок в наживке. Или собирается ли он вообще платить – потому что слова-то стоят дёшево. С другой стороны, ты можешь выторговать больше, если дело связано с дополнительным риском, возможностью мести, крайне срочное... В общем, ты понимаешь.

Немного по работодателям и их репутации в Чикаго.

Корпорации. Сперва три названия, которые стоит помнить любому на улицах Города Ветров. Это не самые крупные ребята, но с ними ты столкнёшься почти сразу.

Лоун Стар, они же Одинокая звезда. И Найт Эррант, они же Странствующий рыцарь. С этими ребятами ты можешь столкнуться, потому что их профиль – охрана и защита. Попросту говоря, они заняты полицейскими функциями в Чикаго. Рыцарь – в основной части города, Звезда – на Стене. Это значит, что по тревоге сюда приедут их бойцы. Рыцарь – отделение Ареса, про который ниже. Что до ребят из Одинокой звезды, то они всегда ценили стиль шерифов Дикого Запада. Брутальность – их фирменный стиль. Не говори, что тебя не предупреждали.

Что до третьего названия – Док Вэгон – то с ними ты рискуешь познакомиться после столкновения с теми бойцами. Профиль Дока это медицина. Не бесплатная медицина, но если ты оплатил годовой контракт и таскаешь на руке браслет с биосканнером, то в случае чего за тобой (или твоей жертвой, если браслет у неё) примчится, завывая сиреной, скорая Док Вэгон, откуда выскочат вооружённые парамедики. "Если помощь пришла позже, чем через полчаса в любой точке мира - мы лечим вас бесплатно". И они кинутся оказывать помощь. Не мешай – они вооружены, хотя им запрещено стрелять первыми. Они не прибывают на территорию других корпораций без согласования, зато для счастливых с платиновым контрактом они могут без колебаний подогнать вертолёт.

Ладно. А теперь Большая Десятка. Корпорации, которые действуют по всему миру – даже в такой дыре, как нынешний Чикаго. Не в порядке их крутизны, а в порядке шанса столкнуться с ними тут.

Сперва герои и злодеи:

Арес Макротехнолоджи. "Мы делаем мир безопаснее".

Те самые ребята, которые владеют Рыцарем. Их профиль – оружие, военная техника, автомобили и прочий транспорт. Их стиль – Старая Америка, милитаризм, Бог и яблочный пирог, всё вот это. И репутация в нашей дыре у них двоякая. С одной стороны, они честны и меньше всего склонны тебя кинуть. С другой – именно Арес стоял за созданием Стены, не довёл дело до конца с зачисткой астрала Зоны и до сих пор одной рукой получает деньги за борьбу с духами насекомых, а другой исследует, не получится ли присобачить их к военному делу. Многие тут не любят Арес, а кто любит – не очень это афиширует.

Ацтехнология. "Путь к лучшему завтра".

Они производят почти всё бытовое – еда, тридео, одежда и так далее. Настоящая их база – Ацтлан, бывшая Мексика. И да, ацтеки в их названии не случайны. Эти ребята почти не скрывают, что пользуются кровавой магией и кучей чёрных магических трюков – просто не говори этого в присутствии их законников, если не хочешь быть засужен напрочь.

И вот работа с ними может потянуть на причину надбавки. Они склонны щедро платить, но если им покажется, что ты переходишь рамки, они с радостью спустят с цепи своих кровавых магов, обладающих милосердием и чувством такта обожравшегося боевых наркотиков бультерьера. И да, аззи порой грешат тем, что изначально закладываются на исчезновение команды после работы – не то, чтобы остальные корпорации не считали вас расходниками, но Ацтехнология работает тут в среднем более цинично. В тених, однако, запоминают случаи, когда корпорация решает сэкономить на клонах для жертвоприношений...

А вот что касается положительной репутации, насколько она может быть положительной у меги, то тут в сегодняшнем Чикаго вырывается вперёд У Син:

У Син "Мы стоим за всем, что вы делаете".

У Син – традиционные китайцы. Их области – транспорт, банковское дело и магия. У них есть свои заморочки (например, только их Джонсоны отступают от теневого этикета, позволяя себе проверять раннеров заклинаниями чтения правды), но пока что они поддерживали действительно альтруистические проекты вроде Общества восстановления чикагского астрала, и в их предложениях меньше крючков, чем обычно. Может, потому что они играют вдолгую, конечно. Но пока что китайское слово стоит в теневом сообществе больше, чем среднее корповское.

Все прочие ребята Большой Десятки в смысле репутации в Чикаго более-менее равнозначны. Если тебе нужны они, то вот:

Горизонт Груп. "Мы знаем, что вы думаете". Масс-медиа. Развлечения. Матричные проекты. Фармацевтика. Это всё они.

НеоНет. "Будущее наступает в НеоНет". Эти ребята создали беспроводную Матрицу – и контролируют немалую часть матричных сервисов. А ещё кибертехнику, включая производство киберпротезов. И да - НеоНет это очень разнородная корпорация, с Новатех, Эрика и Транзис под единой крышей. У них всегда полно внутреннего соперничества.

Мицухама Компьютер Технолоджис. "Будущее за Мицухама". Роботы, тяжёлая индустрия, матричное программирование. И Япония до мозга костей – не традиционная Япония, а японское отношение к труду. Поражение недопустимо. Следуй плану или не вздумай появляться. Всё вот это. И да – якудза.

Ренраку Компьютер Системс. "Сегодняшние решения сегодняшних проблем". Информация. Хранение данных. Это их область. И японская традиционная культура – они обожают долгосрочную работу, предсказуемость и стабильность. Их Красных Самураев – боевиков корпорации – опасаются повсюду. Не перепутайте – не уважают. Опасаются.

Зейдер-Крупп Хэви Индастрис. "На шаг впереди". Полезные ископаемые. Банки. Химикаты. Почти что угодно - потому что Зейдер-Крупп это крупнейшая корпорация мира. И с драконом во главе она очень не любит уступать.

Эво Корпорейшен. "Изменяя жизнь". Эво любят прорывные проекты. Новейшая кибертехника, космический транспорт, эксперименты по замедлению старения... Всё это они. Они гордятся открытостью для новых веяний, равно хорошо относятся ко всем метатипам и тому подобное.

Ну и на закуску не-корпорации.

Частные богатенькие буратины, мелкие клиенты вроде банд или отделений поликлубов – обычно хорошие заказчики, потому что они плохо понимают расклады в тенях. Но как работать с хорошими клиентами всякий знает сам. Поговорим об организованной преступности.



Обычно организованная преступность имеет преимущество перед раннерами – и оно, на изумление, в организованности. Это хорошо, потому что обычно якудза, мафия, триады – в общем, все игроки этой лиги – не слишком пересекается с раннерами, работая на своём уровне, под мегами, но выше честных теневых специалистов. И это плохо, потому что в Чикаго после инцидента с жуками мафия потеряла практически всех боссов, и утратила организованность настолько, что по сию пору в Городе ветров хватает спорных мест. Потому работая в тенях ты всегда можешь наступить на большую мозоль кому-нибудь из бегемотов.

Соответственно, запомни: Северный коридор считает своим дон Лео "Лев" МакКаскил, держащий Милуоки и пытающийся прибрать к рукам остатки Чикаго. К торговле оружием он относится ревниво, но вот капо МакАвой, бывший подчинённый покойного дона Чикаго О'Тула, считает эту территорию своей – и из-за этого по ночам в Северном коридоре порой свистят пули. В Южном коридоре заправляет торговлей наркотиками Дон Роланд "Грек" Стеванополус. В Западном же пытаются утвердиться якудза, не признаваемые семьями Чикаго. Если хочешь – можешь ловить рыбку в этих мутных дрязгах, если тебе не хватает адреналина в жизни.

Шестой мир

Не будем тянуть, чаммер. Будущего нет. И не только потому, что наша с тобой ожидаемая продолжительность жизни немногим лучше, чем у аквариумной рыбки и точно хуже, чем у обезьяны в зоопарке – нет, будущего нет и у всей той сияющей неоновой и провонявшей дешёвым синтоголем штуки, которая зовётся Шестым миром. Всё прочее – обман.

Ну да, вокруг переливаются огнями небоскрёбы, носятся по улицам машины, а от рекламного спама в Матрице рябит в глазах. Окажись тут пришелец из прошлого мира, он бы решил, что попал в рай. Если, конечно, он не попал бы в воняющие мочой переулки, в лапы охотников на органы или голодному упырю из старой канализационной трубы. Но дело не в везении. Эти яркие толпы на улицах фальшивы насквозь.

Пятый мир кончился в 2012 – с очередным циклом календаря майя. Только за ним последовал не конец света – просто уровень маны мира пошёл вверх и Пятый мир сменился Шестым. Магия вернулась в мир. И да, этот процесс не был лёгким. Нет, некоторым повезло – например, в мире снова стали рождаться эльфы и гномы. Не так плохо родиться с острыми ушами, нечеловеческой ловкостью и красотой, плюс немалой продолжительностью жизни, да? Как обычно, кому-то судьба подсунула лимон – вместо этого они словили гоблинизацию, когда людей любого возраста скручивало на улицах дикой болью и жаром, чтобы свалить в постель и за сутки-другие превратить в орка. Или тролля. Ну и да, люди не были бы людьми, если бы, осознав что магия работает, не приспособили её к текущей политике (читай большим заварушкам). И съёмкам порно тоже, но это куда меньше повлияло на мир.

Некоторые считают, что именно тогда мы утратили будущее. Потому что вместе с магией в мир вернулись и драконы, и в мире появились те, кто с равной лёгкостью способен перекусить человека пополам и обыграть его в шахматы. Только это чистый дрек – да, большие Д нынче заправляют многим, и надо быть чертовски крутым и самоуверенным, чтобы стать у них на пути. Но мы умеем сражаться с большими монстрами со времён мамонтов, и драконы не меньше нашего любят грызться между собой. Добрая половина великих змеев, что появилась при смене эпох нынче мертва или пропала без вести. Если ты услышишь, что во всех наших бедах виноваты драконы – плюнь слабаку в морду. Очень легко валить беды на других.

В Пятом мире силой были национальные правительства. Тогда любили говорить про то, что они сдерживают свободный людской дух. Тогда ещё только людской. Но старые правительства стали шататься и рушиться, когда Шестой мир начал вступать в свои права. Ты думаешь, пробуждение магии затронуло только людей? Мимо. На Земле куча живности, которая не бежит на двух ногах. И это не только всякие адские псы (метавариант собак) и кокатрисы (метавариант курицы, хочешь смеяться, хочешь нет). Например вирус VITAS выкосил почти четверть человечества (метачеловечества, потому что не так просто применить слово "человек" вон к тому троллю – два с половиной метра роста, три центнера веса, рога и бивни не хуже слоновьих). Да, чтобы замкнуть тему – метачеловечеством мир разумных не ограничивается. И я не про то, что CEO крупнейшей корпорации мира – дракон (а ты ожидал иного?). Скажем, крупный держатель акций другой – материализовавшийся дух.

Я сказал "корпорации"? Ага, именно они. Настоящие кукловоды этого мира. Драконы любят золото, и власть архаичного золотого тельца – или новой электронной ньюйены – оказалась сильнее старых правительств. Старые границы ещё стоят и правительства трепыхаются, но крупные корпорации раздают своё гражданство, и на их территориях действуют их законы. Настоящее правительство мира – Корпоративный суд, корпорации Большой Десятки, решающие споры ребят поменьше, рвущихся к этому статусу. И власть денег оказалась сильнее драконьего пламени. Посмотри на эти толпы зарплатных рабов, спешащих по улицам. Их жизнь расписана их корпорацией. Они скачут по предписанным дорожкам, чтобы наработать на дрянной сойбургер, и чуть-чуть отсрочить момент, когда корпорация выжмет их досуха и вышвырнет в ночь и холод.

Именно потому у нас нет будущего, чаммер. Шестой мир дал нам многое. Несмотря на все встряски, мы развили технологию. Матрица опутала мир, несмотря на два больших краха, и кучи декеров носятся по цифровой паутине, не выбираясь в "медленное время". Маги и шаманы творят чудеса щелчком пальцев. Мы добрались до Марса, а приделать искусственную конечность в клинике на углу не сложнее, чем просмотреть тридео. Мы могучи, чаммер – могли бы шагать между звёзд, но вместо этого ползаем в грязи.

Носящиеся по неоновой паутине умники опутали нас сетью данных. Хитроумные алгоритмы просчитывают то, как бы впарить тебе новую марку сойкофе (от которого вместе с озоновыми дырами и выхлопными газами твой желудок подаст в отставку через год-другой – покупай медицинскую страховку!), и ты вечно в прицеле камер. Твой путь расписан, просчитан, и если ты не один из немногих счастливиц из пентхаусов, яхт и личных бизнес-джетов, ты безликая цифра в балансе корпораций. Твой SIN (он же ГРЕХ – гражданский регистрационный единый характеризатор) даёт тебе возможность пользоваться хоть какими-то благами... но и делает каждый твой шаг сосчитанным. Чудеса магов и шаманов всё больше служат дешёвым трюкам, вроде поддержки молодости стареющий "звезды", или работают друг против друга. Потому что корпорациям нужны специалисты по астральной безопасности ничуть не меньше, чем защитники их сетей от хакеров. Ну да, теневая война не стихает ни на секунду – в основном корпорации рвут друг друга силами юристов, но если надо в дело идут взрывы в лабораториях, исчезновения специалистов и прототипов, странные смерти – всё, чтобы курс акций чуть-чуть качнулся в нужный момент. Технология служит тому же – а ещё она позволяет "закинуться" и уйти от унылого бесперспективняка этого мира в сладкую реальность грёз. Или сжечь себя иным способом – в той клинике, где ставят киберпротезы, молодняк ставит себе встроенные клинки в запястья, чтобы завтра в войне банд за расписанный граффити угол появились новые трупы.

Почему я говорю это тебе? Потому что если есть какая-то свобода и надежда в Шестом мире, то она в тени. Есть те, у кого нет SIN. Кого давно бы прижали корпорации, если бы им не были постоянно нужны металюди, которых нельзя связать с ними, и которые могут устроить это скользкое дело – устроить тот взрыв у конкурента, или помочь ключевому специалисту принять решение о смене работы (возможно, с мешком на голове). Хозяева своей судьбы. Звучит круто, но не обольщайся – свобода сдохнуть на неудачной операции или стать козлом отпущения это тоже свобода. Шедоураннер – специалист по тeneвым делам. Не идеализируй – немалая часть из нас отъявленные ублюдки. Но если в тебе есть дух и гордость, чаммер, то ты можешь попытать своего счастья на улицах. Среди преступности, наркотиков, матричных сетей и корпоративных интриг, магии и киберимплантатов. Может быть, ты даже найдёшь, что не фальшиво в этом чёртовом мире.

Так что: следи за своей спиной. Стреляй метко. Экономь патроны. И никогда не заключай сделок с драконами.



Залечь на дно в Городе Ветров или Зима близко.



Октябрь 2076-го выдался на редкость промозглым и дождливым на Северо-Западе, и прогнозы на конец осени ещё хуже. Но ваши персонажи оказались тут, причём они хотят провести эту зиму в Чикаго. Выберите сами, почему – вы хотите пересидеть, пока стихнет шум в другом месте, вам нужно время для мистических штудий или тренировок, вы хотите взять ученика или установить себе новый хром и пройти реабилитацию – на ваш вкус. Так или иначе, до следующей весны вы не собираетесь покидать Чикаго.

Кратко о положении дел в Чикаго для приезжих. Беды Города ветров имеют давние корни – его основательно накрыло бедствиями прошлого. В районе 2055 религиозная организация – Вселенское Братство – оказалась на деле группой поклонников духов насекомых. Тут надо уточнить, что в мире существуют разные тотемные духи шаманов, которые контактируют с ними. И которые вселяются в тела – вот духи насекомых отличаются тем, что не могут призываться напрямую, им нужны человеческие тела, чтобы вселиться.

Так или иначе, группы жукопоклонников устроили в Чикаго массовый магический катаклизм с ом жертв роевого разума на улицы и пр. Чикаго экстренно блокировали Национальной гвардией, не разбирая, где жукопоклонники и где просто граждане, объявили строгий карантин и перекрыли все каналы связи, заявив избирателям, что там вспышка эпидемии VITAS. Вокруг центра Чикаго спешно возвели стену и начали пытаться бороться с жуками армейскими силами. Пока в конце концов не признали поражение и не взорвали в центре Чикаго тактический ядерный заряд. Матки роев попытались заблокировать заряд магическими барьерами, потому там было относительно мало разрушений, но радиация, наоборот, оказалась очень даже.

Далее, изоляция продолжалась три года – пока Чикаго хирел, а внутри зоны изоляции, где были не только жуки, но и около ста тысяч населения – творился классический постапокалипсис с бандами и пр. Потом кто-то из корпораций – не помню, кажется Арес – предложили радикальное решение. В ход пошла FАВ-III, Флюоресцирующая Астральная Бактерия. Считалось, что она должна была выесть духи насекомых в астрале и тихо подохнуть от бескормицы. Никаких проблем в реальном мире. На деле, конечно, она выела кучу духов насекомых. Потом почти всю парафауну (зверьки вроде дьявольских крыс штабелями лезли через стену или дохли). Потом накрыло живущих по соседству со стеной чикагских упырей. Потом стали порой помирать маги и шаманы за стеной. А уцелевшие рои к этому моменту выработали способ производства какой-то субстанции, которой они обмазывают своих маток, блокируя их от астральных угроз. И по сию пору в астрале Зоны болтаются облака FАВ, которая непонятно чем питается. Но вот вляпавшиеся в неё маги

бывают очень недовольны. В общем, к 2058 правительство Чикаго объявило, что духов насекомых больше нет и официально открыло зону.

На деле Лоун Стар, корпорация предоставляющая полицейские услуги, тщательно следит за стеной, потому что за это время внутри сформировались владения банд, всяких экстремистов вроде Хуманис – радикальных расистов и анти-магов, разместивших там тренировочные лагеря своих боевиков, и ещё какая-то живность, которая очень весело грызёт друг друга в локальных конфликтах.

Последние три года население Чикаго растёт, и гонка за пост мэра, которая завершится к Хэллоуину, практически без вариантов будет завершена принятием программы по восстановлению. Внутри Зоны и по её границам слишком много лакомой собственности, пусть и не первой свежести – так что большие игроки замерли в ожидании. Сейчас Чикаго просто безопасная дыра, к которой присматриваются те, кто хочет отсидеться, но как только будут объявлены условия, на место мародёрам, изрядно почистившим Зону, придут наёмники корпораций. И, конечно же, шедоуранны.

Эти несколько файлов рассказывают о положении дел в Чикаго (с примерами мест, жителей и сервисов – но именно примерами) и принципах теневой работы, с которыми ваш персонаж хорошо знаком.

Что стоит продумать для ваших персонажей помимо стандартных моментов и причин, по которым они согласны работать вместе и не перестреляют друг друга? (Это можно делать на стадии создания связей). Ещё одну вещь, которую я назову благородным стремлением.

Что это такое? Ну, работа раннера – не то, куда стоит идти с идеалами бойскаута. Персонаж не только противостоит системе (и профессиональный преступник с точки зрения закона), он порой вынужден заниматься грязными делами, чтобы спасти свою шкуру: подставлять невиновных, шантажировать (не только откровенных мерзавцев), бить тех неудачливых парней, которые просто тянут тут лямку охранника, возможно – убивать. Но у персонажа (и речь не только о кодексе самурая) есть некоторые внутренние убеждения, которые позволяют ему считать себя героем в этом чёртовом мире (и иногда втягивают его в неприятности, не без того). Ну или хотя бы позволяют не считать себя чудовищем, каким бы он ни был циником. Скажем, Кувалда Гризли из секции "Теневое сообщество" ниже может сколько угодно делать морду кирпичом, но за тех, с кем он пил, он вступиться невзирая на шансы. А Барон Гато оттуда же всерьёз относится к магии – то есть постарается помочь Пробуждённым или обойтись с ними гуманнее даже если они не на той стороне.

Благородное стремление может быть связано с порывом персонажа с листа, может быть не связано – как угодно. Главное, что оно должно быть стимулом для оказания помощи.

Город Ветров сейчас делится на три области: Окраины, Коридор и Зону.



Окраины: Собственно, это не сам Чикаго, а города-спутники – Южный Милуоки на севере, Гэри и Мэрривиль на юге, Джолиет на юго-западе. Плюс район аэрокосмопорта О'Хара, который ограждали от бед особенно тщательно и который более-менее уцелел во всех передрыгах и служит центром цивилизованного Чикаго ныне. Это цивилизованные области с полным набором сервисов – и, конечно, полноценной хваткой корпораций. Гэри принадлежит Ацтехнологии, Джолиет – Странствующему рыцарю (Knight Errant), район О'Хара – администрации Чикаго и тем корпорациям, которые сумеют запустить туда когти...

Тем не менее, на Окраинах есть все блага цивилизации, прохожие без оружия и возможность заказать пиццу на дом.

Сеть: Верёвочка. Собственно говоря, это не место на Окраинах, но где в Городе Жуков лучше всего матричный доступ? Именно тут. Хорошая новость: теневой бизнес в Чикаго не просто поддерживает свою безопасную систему обмена сообщениями, он создал отдельную региональную сеть (скажите спасибо хакеру, известному как Квантовая принцесса). Плохая новость: это сделано не от хорошей жизни. За пределами Окраин связь частенько сбоят и у тебя не такой большой выбор рабочих точек доступа, чтобы замечать следы, ковбой. В Зоне дело обстоит совсем кисло. Потому у тебя или есть доступ к Верёвочке, которая прибрала к рукам кучу старых узлов доступа, официально не существующих после катастрофы, или ты работаешь в цифровой пустыне.



Сервис: хакер. Тебе нужна матричная поддержка? Попробуй спросить в сетях Верёвочки Мефсто (читается как Мефисто). Кто бы это ни был, он (или она) чертовски хорошо умеет работать с сетью в Чикаго и знает несколько впечатляющих трюков. Только два момента: Мефсто никогда не работает "во плоти", исключительно дистанционно, и каналы связи – твоя забота. И, во-вторых, никаких разговоров о спорте. Мефсто не работает на спортсменов, со спортсменами или если дело связано со спортом. Если в процессе дела всплывёт подобная необходимость, Мефсто считает себя вправе уйти, не возвращая задаток. Это не обсуждается.

И, учитывая качество работы, Мефисто может позволить себе такую эксцентричность – не очень понятно,

почему хакер такого класса прозябает в Чикаго уже, как минимум, несколько лет. По поводу личности Эм, как и положено, есть несколько экзотических гипотез — от парализованного инвалида в Зоне до беглого корпоративного AI, но в тених не принято слишком интересоваться личностью вне работы. В конце концов, в Чикаго любопытство не только сгубило кошку, но и отправило её труп в озеро Мичиган с тазике с цементом.

Немного политики. Да, с учётом того, что выборы на носу, чаммер, и эта тема всё равно будет лезть из каждого утюга. Ты удивишься, что на место мэра такой дыры выдвигается столько народа, но почти дюжина кандидатов бьётся за то, чтобы сверкать улыбками с трибуны грядущий срок. Из них шансы имеют только трое:



30,9%

27,1%

24,5%

Алан Браун, текущий лидер предвыборной гонки. Молод, харизматичен, полон энергии. Имеет поддержку губернатора штата, и это палка о двух концах — с одной стороны это явная заявка на одобрение амбициозных проектов, с другой это означает, что Алан по уши замасан в политике корпораций. И мы говорим штат Иллинойс — подразумеваем Арес Макротехнолоджи, а Арес в Чикаго не любят.

Бернард Рот, второй номер — во многом его противоположность. Не столь молодой, подчеркнута дистанцирующийся от властей штата. Не столь энергичный, зато ведущий предвыборную кампанию менее шаблонно. С другой стороны, у него неудобное для политика прошлое, которое он пытается превратить в преимущество, но с переменным успехом — в молодости он был связан с Хуманис, хотя он не устаёт повторять, что Хуманис вне радикальных крыльев организация не антиметовская, а прочеловеческая.

Ну и номер три — Джером Стендиш. Если Браун — типичный политический "попрыгунчик", сперва делавший карьеру в Милуоки, а потом перебравшийся в Чикаго, когда там открылась возможность, а Рот — ракетой взлетевший самовыдвиженец, то Стендиш долгое время был местным политиком второго плана, сидевшим в советах по безопасности движения и консультативных собраниях по сохранению исторического наследия, а потом вырвался на третье место благодаря мощной рекламной кампании. И источник тоже понятен: за его спиной маячит Ацтехнология, увидевшая возможность потеснить Арес в их вотчине.

И мы намеренно избавляем тебя от их лозунгов и деталей политических программ, чаммер! Скажи спасибо, потому что вариации "за всё хорошее и против всего плохого" и так будут сыпаться на твой коммлинк с неотвратимостью кошачьих воплей в марте.

ТЕНЕВОЕ СООБЩЕСТВО

Пара примеров тех, кто активен в сетях Верёвочки. Просто потому, чаммер, что возможно ты с ними не пересечёшься, а может быть вы будете соперничать за дела. Или случится держать друг друга на прицеле – превратности работы...



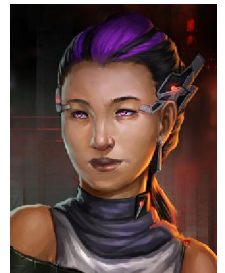
Чингиз и его команда: уличный самурай по кличке Чингиз в последнее время пытается сделать себе имя в тенях Чикаго. Старожилы считают, что ему здорово мешает отсутствие лица в его небольшой группе, но сам Чингиз, по отзывам, на редкость обаятельный парень для наспигованного хромом типа с тактическим компьютером в черепе. То, что Чингиз сможет играть в серьёзной лиге в тенях поняли после того, как он вляпался в серьёзные неприятности, потеряв часть команды и став объектом охоты (по самой распространённой версии поймав на хвост команду Ацтехнологии), но сумел выбраться и восстановить деятельность.



Ядро его группы составляют тролль Кувалда Гриззли и гном Дабл Ти. Вот Кувалда как раз пример хромированного громилы, который не выиграет конкурса популярности, даже если будет единственным его участником, потому что привык общение с людьми начинать с вопроса, какую ногу сломать. С другой стороны, он туповат и простодушно-хвастлив (его прозвище идёт от истории с изъятием ценностей из одного частного зоопарка, где он успокаивал медведя – по его словам, голыми руками). Дабл Ти – механик команды, холерического темперамента гном, чьё неумение вовремя заткнуться неоднократно втрапливало его в неприятности. То, что Чингиз до сих пор держит его при себе, говорит о том, насколько ТТ хорош в своём деле.



Теневое дело опасно и светиться там не принято, а состав групп меняется, но в последнее время матричные контакты группы Чингиза взяла на себя какая-то азиатка, на улах Верёвочки оставляющая подпись Хризантема, а когда Чингиз через Матрицу искал перевозчика с моторной лодкой, согласного принять на борт четверых в условленной точке, вместе с Дабл Ти и Кувалдой, по словам перевозчика, ехала не азиатка, а какая-то белая, судя по лицу – скорее южанка из КША, и не похожая на "утку", то есть охраняемую персону.



Тамбовские орки: эту группу собрал орк Емельян, любящий бравировать своим русским происхождением. С какого дрека тут Тамбов – не ясно, по его документам он прибыл из Владивостока; впрочем, документы раннеров не всегда содержат правду. Так или иначе, тамбовцы берут к себе только орков (и из-за этого не слишком жалуют Хуманис и Западный коридор) и любят работать быстро и шумно. Тихие акции – не их конёк, но если надо что-то (или кого-то) достать в сжатые сроки и клиент не против того, что в процессе пострадает окружение, тамбовцы демонстрируют творческий подход к насилию и редкую эффективность.



Сам Емельян имеет тёмное прошлое, но, похоже, прошёл курс армейской тренировки, включающий обращение со взрывчаткой и сложной техникой. Номер два в его команде и спец по магическим делам – Барон Гато, шаман тотема Аллигатора. Он же занимается финансами (а применимо к стилю Аллигатора, как скажет тебе любой шаман, это значит "вцепиться намертво и хапнуть побольше"). Третьим номером идёт экс-лоунстаровец Динго, ирландец, какое-то время работавший на Стене и вылетевший из-за проблем с синтогolem, пристрастием к натуральному мясу и прочим удовольствиям. Сдержанности это ему не прибавило, но он хороший спец по системам безопасности, и обладатель немалого числа контактов в криминальном мире.





Коридор: Территория вокруг стены, отделяющей Зону, примерно треть города, где бизнес был основательно убит прошлыми бедами и которые находятся под формальной властью чикагской администрации, а на деле – в лапах тех, кто сумел установить там порядок. Принцип довольно прост: пока вы не нарушаете порядок слишком открыто и не претендуете на что-то слишком ценное, чикагские власти закрывают глаза на местных баронов – у них и так достаточно головной боли. Это цивилизованные места, но чёрный рынок там едва ли не важнее легального. Коридор ощутимо делится на Северный, Западный и Южный (с востока Зона ограничена озером Мичиган).

СЕВЕРНЫЙ КОРИДОР

Аптаун, Лейк-Вью, Эджуотер, Роджерс парк. Более-менее пристойные кварталы вперемешку с лачугами. Как и везде в Шестом мире население весьма перемешано, но старые сообщества, кое-как держащиеся на плаву, скорее всего будут итальянскими, польскими и вьетнамскими.

Место: Длинные фермы. В Чикаго довольно много необычных обитателей, но это выделяется даже по меркам Шестого мира. Бывшие поля для гольфа заняли упыри (жертвы вируса НМНВУ), пытающиеся стать полноценными членами общества. Зелёные участки были использованы под свинарники, и сейчас это скопление вонючих лачуг, снабжающее, однако, немалую часть Коридора натуральной свининой. (Злые языки говорят что это потому, что свиное мясо на вкус сильнее всего похоже на человечину). Лидер сообщества упырей, преподобный Винсент, старается чтобы сообщество каннибалов не имело дурной славы, но на Длинных фермах с радостью примут "хирургические отходы". Если тебе надо избавиться от трупа, чаммер, упырь – твой лучший друг. Также из-за этого на Длинных фермах порой образуются использованные



имплантаты, которые можно купить со скидкой – но Винсент не одобряет такую торговлю и надо искать нужного упыря. Ходят упорные слухи, что не все покупатели возвращаются. Неизвестно, насколько это правда.

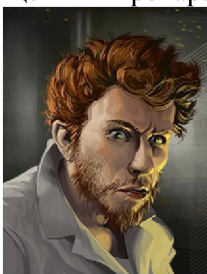
Банда: Ангелы запустения. Идеалистические завороты бывают разные. Ангелы запустения повернуты на феминизме, и эта женская мото-банда устанавливает свои порядки на довольно большом участке Северного коридора. Если ты женщина, особенно пострадавшая от мужских шовинистических свиней, то ты найдёшь с ними общий язык. Если тебе не повезло с полом, чаммер, то ой. Да, не стоит считать их просто группой фанатичек на мотоциклах – они берут деньги за



защиту и действительно её обеспечивают на своей территории, но те, кто ходит под Ангелами всегда знают, что надо держать ухо востро: если те стригерятся на свою любимую тему, то проявляют редкую смесь женской злопамятности с холодной расчётливостью теневого профессионалов.

Место: Коллектив творцов. Одно из мест, расцветших под защитой Ангелов – Коллектив творцов, несколько заброшенных зданий, занятых техно-гиками разного рода. Если нужно перепрошить устройство, отремонтировать дрон или найти декера, достаточно безумного, чтобы работать с дистанции, используя антенну из проволоки и ржавых консервных банок – это сюда. Заодно тут можно натолкнуться на нарколаборатории, гаражные мастерские и прочее. Продукция Коллектива – всегда лотерея. Если повезёт, это будет работать лучше, чем ожидалось. Если.

Сервис: уличный доктор. Профессия уличного доктора опасна – у тебя должна быть операционная и куча ценных препаратов. Ливси (так он известен в Матрице) решил вопрос радикально. Неизвестно, где его "база" – просто оставь сообщение на одном из узлов, и переоборудованный под медицинские нужды фургон окажется на одном из перекрёстков Северного Коридора в нужный час ночи.



Сервис: талисманщик. Бывают храбрые раннеры, бывают удачливые раннеры. Лотан, предпочитающий чтобы его называли Лотаном Мудрым – самый редкий подвид, раннер, сумевший уйти на покой, причём в плюсе. Старый тролль – неплохой маг (хотя его самомнение не пролезет даже в двери, предназначенные для тролля) и держит лавку магических товаров рядом с баром. Если вам нужна оценка магических товаров, ингредиент, заклинание или хорошая порция обвинений в том, что у вас молоко на губах не обсохло –

это сюда.

ЗАПАДНЫЙ КОРИДОР

Весттаун, Гумбольд Парк, Пильсон, Остин, Лаундейл. Западный Коридор – место, где заметную роль играют Хуманис, этакий современный Ку-клукс-клан, состоящий из противников нечеловеческих метатипов и Пробуждённых. На фоне нелюбви к металюдям теневую сторону местного бизнеса (хотя её трудно отделить от легальной) пытается подмять под себя Том Нишо, самозванный босс якудза, называющих себя "Истинными чикагцами". Население включает куда больше азиатов и латиносов.

Место: Барицу. Старое тюремное здание, пришедшее в упадок, которое после локдауна перестроил физический адепт и мастер боевых искусств в бое на дубинках, известный в тенях как Водопад. Он хотел превратить это место в додзё, дав ему нынешнее название (что-то из Пятого мира), но из-за тяги к азартным играм и хронического безденежья всё больше превращал его в площадку для шоу. Сейчас это место, где проходят бои без правил и естественным образом разросшийся вокруг тотализатор. По молчаливому соглашению многих бойцов-рукопашников Чикаго это также место, где они иногда выясняют кто чего стоит по гамбургскому счёту, и в связи с этим нейтральная зона. Коммерции это не касается.

Место: Золотая дорога. Отель (частично капсульного типа) с почасовой оплатой и на редкость молчаливым персоналом при общении с силами правопорядка. Любим многими представителями теней как место для встреч, а также наркоторговцами и, по слухам, распиловщиками как место для своих баз. Сятэйгасира (лейтенант якудза) по кличке Жирный Будда живёт в лучших апартаментах Дороги, что сокращает количество желающих тут побуяннить. Распиловщик по кличке Попугай регулярно оказывает услуги Дороге если кто-то желает расплатиться органами (добровольно или... менее добровольно) и его можно попробовать тут застать, если вы хотите выйти на торговцев кровавым товаром.



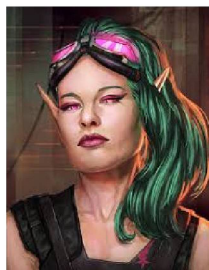
Банда: Орлы возмездия. Эта банда состоит из городских индейцев, черпающих свои сведения о культуре Коренных народов по большей части из тридео-вестернов. Что не мешает им устраивать достаточно изуверские вступительные ритуалы и учинять налёты на тех, кто показался им носителями "недостаточно американского духа" – что, учитывая общую упоротость банды, включает более-менее всех, но приоритетные цели, конечно, меты и люди явственно иной культуры. В то время как они не громят что-нибудь, они выбивают деньги на защиту, пользуясь своей репутацией.

ЮЖНЫЙ КОРИДОР

Бриджпорт, Армор Скуэр, Хайд парк, Калмет Хейтс, Вудлон. Южный Коридор – место, где через пристани озера Мичиган идёт активная контрабанда и работает множество подпольных наркофабрик. В здешних кварталах много чернокожих, греков и ирландцев.



Банда: Древние. Некоторые считают, что эльфы подгребли под свои задницы все лучше места, и будут сидеть там по-эльфийски долго. Но у эльфов есть своя молодёжь, которой надо спускать пар. Древние – эльфийская мото-банда, которая контролирует в числе прочего развязки в Ривердейле. В целом с ними можно ужиться, если ты не орк или тролль, поддакиваешь эльфийскому превосходству и не покушаешься на их монополию в контрабанде оружия.



Место: Мастерская Молнии. Изумрудная Молния, эльфийка-механик держит мастерскую на месте бывших складов у развязки Бишоп Форд Фривэй и 130-ой восточной. К ней стекается куча запчастей, иногда приобретённых Древними "с заметной скидкой". Можно попробовать взывать к её чувству байкерского братства, пока ты держишься достаточно круто. Её страсть – частенько устраиваемые по трассе 94 мотогонки.



Сервис: уличный шаман. В сильно запущенном двухэтажном доме в Голденгейте, на опекаемой Древними территории, живёт и работает Эстефания Бланка, шаманка, по слухам помогающая Древним в каких-то обрядах с их мотоциклами. Так или иначе, Эстефания под настроение может оказывать магические услуги (она, в частности, владеет лечебной магией и порой что-то предсказывает), хотя она ненавидит внезапные визиты и нередко углубляется в свои медитации. В том же здании обитает несколько разношёрстных любителей мистицизма, из которых шедоураннерам может быть интересен татуировщик и торговец наркотиками.



Зона. Вы думали, что Коридор – беспокойное место? Так вот, хотя Зона формально открыта, и Одинокая звезда, хотя и несёт охрану стены, пропускает туда чикагцев, на деле в Зоне правит закон джунглей. Нет коммунальных служб, нет сетки автовождения, нет нормальной Матрицы... Нет духов насекомых – по словам правительства. Сплошной магический водоворот вместо астрала – потому что сперва его загадили жукопоклонники, потом на этой территории была заперта сотня тысяч населения, паникующая и ожесточающаяся, а потом его чистили FАВ III, причём так, что лучше бы и не пробовали. Хотя собственно радиоактивные руины в окрестностях Чермакского кратера занимают не так много места, Зона – это треть территории Чикаго, где на протяжении многих лет вопрос агрессивности местных банд был вопросом выживания, а запретов не было. Потому внутри Зоны живёт небольшой мирок в стиле Безумного Макса. Закон и порядок Одинокая звезда поддерживает тут так – если банды Зоны проявляют слишком много наглости, пара броневиков Звезды въезжает на территорию и устраивает показательный расстрел всего, что не успело удрать. Если вам кажется, что сперва надо выяснять, кто виноват, то вы совершенно не понимаете принципов местного правосудия.

В Зоне полно местных банд и осёдлых групп. Основные три, которые стоит знать:

* Бригада Хуманис. Если вы думали, что Хуманис Коридора – это отморозенные расисты и противники чего угодно, то вы просто не видели этих парней. Хуманис держит тут тренировочный лагерь для своих боевиков, и в отсутствие даже призрачных ограничений Коридора идеология этих ребят цветёт пышным цветом.

* Орочий протекторат, он же Орда. Орк по имени Алексей создал крупное объединение байкерских банд металюдей. У них под контролем большинство возможностей ремонта в Зоне, и Орда активно сотрудничает с контрабандистами.

* Роевое сознание. Остатки Вселенского братства – культ духов насекомых, только без духов насекомых. Свалите в одну кучу все те гадости, которые вы слышали о тоталитарных сектах, и у вас получится что-то похожее.



Банда: Мясоловы. Хотя старая подземка Чикаго перекрыта везде, кроме Зоны, схемы всех технических туннелей погибли, и это место облюбовали упыри. Не те, что на Длинных фермах, куда менее приятная группа. Мясоловы организовали с

ними взаимовыгодное сотрудничество – доступ к их ходам и снабжению в обмен на регулярные поставки "мяса". И эти ребята очень усердствуют в захвате жертв – голодный упырь может решить забрать кого-то из них, в конце концов, так что они имеют репутацию отморозков даже по меркам Зоны.

Место: Санктум. Бывший Филдовский музей естественной истории на самом берегу озера Мичиган сейчас является безопасной гаванью в Зоне. В своё время шаман Джейсон Два Духа поставил там мощный магический щит, уберегший Санктум от основной части астральных бед; сейчас группа Пробуждённых занята там опытами по восстановлению чикагского астрала и изучением магических феноменов Зоны. С одной стороны, их заявленные цели альтруистичны, с другой стороны в последнее время их финансирует в основном У Син, а где корпорация, там жди подвоха. И да, не надо заблуждаться – это *внутри* Санктума безопасно. С невесть кем, без предупреждения лезущим из Зоны, охрана – и магическая, и обычная – поступает как принято в Зоне: сперва предупредительный выстрел в голову, потом вопрос "кто идёт?!".